Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, wrzesień 1994

TOP SECRET

cena 18.000

30
8



The Settlers

Tie Fighter

MIGHT & MAGIC V

Scanned by Vangis 2004
for CcOnLine

menu

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSOŁ STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Baryłka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
DTP: Studio 3M s.c. ☎ 24-95-43
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. S. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Redakcyjny – czwartek 15–18.
BBS: 24h, +48 (2) 6788783
2:480/19.678, 144:4801/8

A kuku!

Na szczęście już po wakacjach. Ostatni ich miesiąc obfitował bowiem w liczne nieszczęścia ogólnoredakcyjne. Po pierwsze pies Alexa nie wytrzymał rozstania z panem i zszedł był bez uprzedzenia, pogrążając w żałobie całą rodzinę, łącznie z Tatusiem Alexa, który miał go doglądać (kondolencje prosimy przysyłać na adres redakcji).

Drugim nieszczęściem było tajemnicze zniknięcie Dobrochny. Teoretycznie miała ona przez około tydzień wałęsać się (oj!) po mazurskich jeziorach, ale po dziesięciu dniach zaczęliśmy podejrzewać najgorsze (utopi się, jeszcze ryby wytruje). Po dwóch tygodniach byliśmy święcie przekonani, że numer wrześniowy ukaże się w grudniu albo złożymy go sami, narażając na szwank poczucie estetyczne Czytelników. W końcu zadzwonił mąż Dobrochny (był z nią na wczasach), rozpytując czy nie ma jej aby w redakcji. Zaczęliśmy się gubić w domysłach. Na szczęście sytuacja wyjaśniła się w dwa dni później - okazało się, że Dobrochna uzależniła się od ciepłej wody (w jeziorze) i zimnego piwa (w butelce), ale podjęła damską decyzję zerwania z nałogiem.

Ostatnią katastrofą było niepodpisanie przez premiera Waldemara ostatniej transzy przedsiębiorstw do prywatyzacji. Harry, zamiast zająć się działalnością społecznie użyteczną i opisać Theme Park, musiał zajmować się jakimiś duperelami w ministerstwie.

Tyle o nieszczęściach redakcyjnych. W polityce ostatni miesiąc upłynął spokojnie, co znalazło wyraz na giełdzie w ostentacyjnym wykładaniu katalogów z softem. Nowości już nie tyle, co kiedyś, ale nawet na to trochę znajdują się nabywcy. Po legalnej stronie mocy zmasowany atak tytułów, głównie na krążkach CD (choć i na Amigę się ruszyło). Umyślny wysłany po świeżą porcję gier do IPS - u wrócił zawalony pudełkami, budząc niekłamany zachwyt w redakcji. Ilość zwala z nóg, cena w niektórych wypadkach również (powyżej 1.000.000), ale takie czasy. Inne firmy też nie zasypiają gruszek w popiele. Znaczy - idą święta. Najbliższa i najpopularniejsza to Święta Jadwiga. Wszystkim solenizantkom składamy najserdeczniejsze życzenia.

Podpisał 2-osobowy Triumwirat
Emilus & Sir Haszak
(wszyscy w pracy)
(a Haszak sobie wyjeżdża - Życzliwy)
(ale nikt o tym nie wie - Haszak)
(ale ja wiem - Życzliwy)

ON THE BALL WORLD CUP EDITION

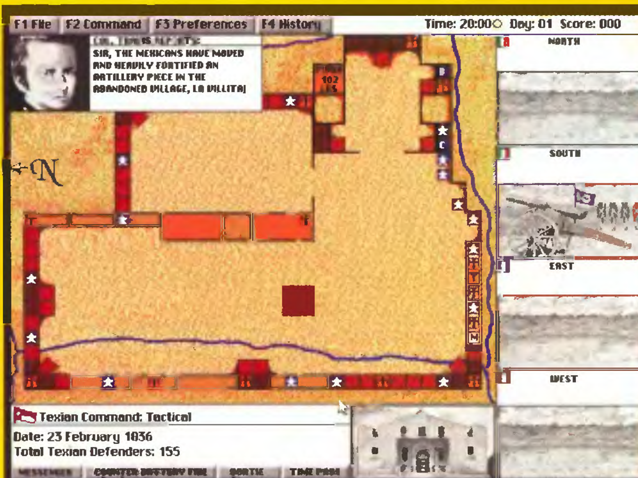


Mistrzostwa Świata już się skończyły, zgodnie z tym co przewidywaliśmy zaczynają się ukazywać, niejako siłą rozpędu, kolejne piłki nożne. Tym razem z doskonałą grafiką i możliwościami program ON THE BALL wydany przez firmę ASCON. Wspaniała zabawa, pełen program Mistrzostw Świata, edytor meczy, grup, graczy, spory zasób opcji menedżerskich i wiele innych.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga 1200HD (2MB), Amiga (1MB), PC

Defend the Alamo!



Znakomita strategia, pozwalająca na pokierowanie obroną fortu Alamo (najsłynniejszy epizod wojny miedzy USA a Meksykiem). Niezła oprawa graficzna i dźwiękowa, znakomity, nieskomplikowany interfejs użytkownika - to duże zalety tej strategii "dla mas".

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputery: PC

Dreamweb



Przygodówka. Płatny zabójca zostaje wynajęty w celu zlikwidowania siedmiu złych ludzi wywierających zły wpływ na podświadomość ludzi. Zabójcą jesteś Ty, ale Twoje zadanie ma wymiar intelektualny, a nie zręcznościowy. Grafika niezła, troszeczkę podobna do "Alien Breeda", muzyka w porządku a trudności umiarkowane.

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * *
Komputery: PC

Jazz Jackrabbit



Kosmiczne Króliki kontratakują! Znakomita strzelanka z widokiem z boku (choć nie tylko...), w której naszym bossem jest pewien bardzo zły królik, który musi odbić swoją panienkę. Reszta (wrogowie, giwery) - jak zawsze. Grafika i muzyka bardzo dobre, dużo humoru. Grać!

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputery: PC

co nowego

MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

Znakomita amigowa piłka nożna ma wreszcie swą PCtową wersję. Drużyny ligi angielskiej (w tym także drugiej i trzeciej) w pełnych składach, duży wpływ na taktykę, wiele szczegółowych danych i przyzwoita oprawa graficzna to największe plusy tego programu, jednego z najlepszych w swojej klasie.

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputery: PC

PINBALL DREAMS DELUXE

A bilardy szaleją, szaleją, szaleją i śmieją się... oops! Tak, to istna orgia bilardów, aż osiem stołów do gry (IGNITION, STEEL WHEEL, BEAT BOX, NIGHTMARE, NEPTUNE, SAFARI, REVENGE OF THE ROBOT WARRIORS, STALL TURN) wyciągniętych z PINBALL DREAMS I i II. Dodatkowo firma 21st CENTURY ENTERTAINMENT wyposażyła program we wspaniałą encyklopedię pinball - i. Mamy wykaz flipperów wydanych od 1968 do 1993 roku: według nazwy, producenta oraz roku wydania, wraz z ilustracjami. Taki raj dla miłośników flipperów!

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: PC AT 20MHz z CD-ROM-em

WINVEGAS

Gry hazardowe pod Windows: poker (nie z przeciwnikami, tylko taki, w którym za określony układ otrzymujesz określone pieniądze), ruletka, bakarat, black jack, "jednoręcy bandyci" i kilka innych. Oprawa graficzna i dźwiękowa siermiężna, ale reguły oddane są wiernie, dostępne tabele prawdopodobieństw, słowem dobry trening, jeśli ktoś wybiera się do kasyna.

Alex & Gawron

Pierwsze wrażenie: * * *
Komputer: PC, Windows

Brian The Lion

Cóż tu napisać, po prostu gierka miodzio. Biegamy sobie małym lwem Brianem, który musi ocalić świat przed złą smoczycą. Wspaniałej grafiki i muzyki nie opiszą żadne słowa, w to po prostu trzeba zagrać.

Mr. Art

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: A500, A1200

ISHAR III

Po perypetiach drużyny w części drugiej stary czarnoksiężnik został słusznie rozprowadzony po ścianach. Ale nie byłby sobą, gdyby nie przygotował czegoś specjalnego. Zanim drużyna dotarła do niego, przygotował sobie kryjówkę w innym wymiarze, do którego przewędrował po śmierci. Dzięki temu powraca w części trzeciej wspaniałej RPG, ku niezadowoleniu (?) graczy. Facet był na tyle przebiegły, że wybrał sobie wspaniałe ciało, w które wejdzie - ciało ostatniego z czarnych smoków (na dodatek nieśmiertelne). Co to znaczy dla drużyny? Ano, przygody, pojedynki, podróże w czasie, i ostateczną (?) walkę z czarnoksiężnikiem - smokiem.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga (1MB Chip), PC 386

PIERRE LE CHEF

Pierre le chef
Pierre jest kucharzem pracującym w pizzeri, któremu pouciekały wszystkie składniki pizzy. Teraz nasz biedaczek musi pozbierać szalejące sery, pomidory, grzybki itd. Stawka jest wysoka, bo jeśli mu się nie powiedzie czeka go zmywanie naczyń. Wspaniała zręcznościówka, którą polecam z ręką na sercu zarówno młodszym, jak i starszym.

Mr. Art

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga 1200

Wstęp

Po krótkim i pełnym napięcia przeglądzie gier wolfensteinopodobnych proponujemy rzut za 3 punkty - przegląd koszykówek. Krótki, bo krótki, mizerny, niedożywiony, ale zawsze. W sumie to nie nasza wina, że dotarło do Polski tak niewiele gier o tak popularnej dyscyplinie sportu (bo w to, że ich w ogóle nie napisano, nie uwierzę).

Jak zwykle będziemy oszczędni tak w formie, jak i w treści, i cały opis gry zawrzemy w pięciu punktach skreślonych w krótkich, koszykarskich słowach.

W punkcie pierwszym znajdzie się odniesienie gry do szeroko pojętych realiów. Oznacza to honorowanie przepisów gry oraz wierność odtworzenia zachowania się zawodników na boisku (rzutów, podań, wsadów).

W punkcie drugim zajmiemy się rodzajami gry, które można wybrać - rozgrywki NBA, pojedyńcze mecze, inne rodzaje rozgrywek.

W punkcie trzecim znajdą się rodzaje statystyk i cała oprawa zawodów, tworząca niepowtarzalną atmosferę (reklamy, dziewczyny tańczące z farfoclami w rękach itp.).

Punkt czwarty będzie zawierał ocenę grafiki i muzyki.

Ostatni punkt skupi całą wiedzę autorów o tym jak grać, żeby wygrać a nie przegrać, czyli parę rad dla początkujących lub przynajmniej niezaawansowanych graczy.

Ocena gry w skali od 0 od 10 będzie kończyła przegląd, i wyrażona zostanie w koszach. A za miesiąc pierwsza część kolosalnego przeglądu pełnego przygód.

Sir Haszak

Koszykówki przegląd



Michael Jordan in flight

1. Od razu na wstępie trzba powiedzieć, że nie jest to koszykówka pełnowymiarowa (aczkolwiek jeżeli chodzi o realizm gry jest najlepsza z dotychczas wydanych). Precyzując, gra się w basketball, ale na jeden kosz (trzech na trzech zawodników). Wszelkie przepisy z "pełnej" koszykówki są, jak rzadko, przestrzegane na solidnym poziomie: sygnalizowane wszelkiego rodzaju przewinienia, możliwość wykonywania rzutów za trzy i dwa punkty (niestety bez osobistych i liczonych przewinień), wszelkiego rodzaje wsady (z przodu, z tyłu, z obrotem, z przerzutem nad rękoma obrońców, hakiem, z dwutaktu).

2. Rozgrywki można wybrać dwa rodzaje: pierwszy to zwykła gra popisowo - towarzyska (poprostu jeden mecz i koniec); drugi to pełen atrakcji turniej o mistrza w grze do jednego kosza (eliminacje to każdy z każdym, natomiast do finału kwalifikują się cztery najlepsze drużyny i one systemem pucharowym pojedynkują się o główne trofeum). I tyle i nic więcej, a jeszcze można oglądać wspaniałe powtórki oraz je obrabiać przy pomocy specjalnego panelu (takie małe studio).



3. Statystyki jak każdy szanujący się program koszykarski, są i to ogromne. Zawierają następujące informacje na temat gracza: dane personalne, punkty zdobyte (za trzy, za dwa, ile z pola, ile zbiórek, przechwytów, bloków), ogólnie wszystko co tylko potrzebne. Reklam żadnych nie ma (chyba dobrze), a co do oprawy to jest taka sobie, wygląda to tak jakbyśmy mecz rozgrywali gdzieś w przestrzni i jedyną powierzchnią zamieszkałą jest płaszczyzna boiska (dziwne). Z panienek tańczących poza boiskiem ostał się jedynie Michael Jordan, który kiwa głową z politowaniem (jak "skwasimy" akcję) lub pokazuje swoją pełną aprobatę (gdy zrobimy coś przebojowego). Szkoda, że nie ma tych tańczących panienek, uch szkoda...



4. Grafika rewelacyjna, zoomingi, akcja z oczu zawodnika, całość ostra i dynamiczna nadaje realizmu grze. Człowiek, który choć trochę grał w prawdziwego kosza wie co to za uczucie, jak podajesz piłkę do partnera na środek, uciekając równocześnie w prawo, po czym kumpel Ci tą piłkę odgrywa i Ty spokojnie dwutaktem kończysz akcję zaliczonymi dwoma punktami. To uczucie jest w stanie zapewnić ten program - naprawdę! Muzyka słaba, jakieś piski, trochę zgrzytów - nic specjalnego.

5. Grać należy ostro, no i używać czterech sygnalizowanych schematów (pod klawiszami 1, 2, 3, 4). Nie bawić się z kozłującym w miejscu przeciwnikiem, wybić mu natychmiast piłkę. Nie dawać sobie zabrać piłki. Po prostu grać jak w kosza!

Program sygnowany przez światowej sławy gwiazdę koszykówki jest wspaniale zrobiony, aczkolwiek nie jest pozbawiony wad, pierwsza z nich to słaba oprawa muzyczna, a drugą to to, że nie jest to pełna koszykówka na pięciu graczy. Reszta to koszykarski miód na koszykarskie serca.

EMILUS



TV-Sports Basketball

1. Przepisy NBA ze wszystkimi dostępnymi szykanami.4 kwarty + ewentualna dogrywka "do oporu" (czas, liczba i parametry zawodników regulowane); są 2 rodzaje rzutów osobistych, faule ofensywne i defensywne, limity czasu na wyprowadzenie piłki, akcję i rzut podkoszowy. Dla taktyków - timeouty i zmiany, dla brutali - wykluczenia, dla techników - błąd kroków (ale tylko przy rzucie). Równie duży realizm samej gry; obecne wszystko to. co się liczy - bloki, przechwyty, zbiórki, haki, obroty i pivoty. Kusi cała gama wsadów, drive - ów i haków, dzięki którym można równie widowiskowo trafić jak i spudłować.

2. Mecz towarzyski albo liga NBA w nieco okrojonym wydaniu (rozgrywki w 4 konferencjach + play - offs, ale runda podstawowa bez meczów rewanżowych i międzykonferencyjnych).

3. Dostępne są tabele wyników, harmonogramy spotkań, statystyki Top 10 w kategoriach drużyna i zawodnik (procentowe i liczbowe) + oddzielne notowania dla całej Twojej drużyny. Obowiązuje scenariusz transmisji TV, tak więc mamy sympatycznego prezentera, reklamy, komentarze i statystyki meczowe.

4. Grafika - VGA w wersji bardzo podstawowej, ale kolorki dobrze dobrane, da się pograć (nawet w wersji mono). Z muzyki mamy tylko krótką wstawkę na początku każdego meczu, dźwięki tylko boiskowe (odgłosy gry, odgwizdywanie fauli i syrena na zakończenie kwarty). Bez fajerwerków, ale wystarczy.

5. Tak jak w NBA, obrona święci triumfy. Najlepszą taktyką jest krycie każdy swego - szukając pozycji, komputerowy gracz przekracza 24 sekundy, traci piłkę lub rzuca z nieprzygotowanych pozycji (z miernym efektem). Przy kontrze kluczem do sukcesu są 1 - 2 szybkie podania do przodu do zawsze wybiegających centra i skrzydłowych. W ataku pozycyjnym partnerzy są z reguły krótko kryci, a w takich sytuacjach lepiej nie podawać (bo przechwyt), nie biegać (bo faul ofensywny) i prostacko sprawdzić się za 3 punkty. Z rzutami wiadomo - im dalej, tym gorzej; przy próbach blokowania rzucaj "z biegu", grając na faul w obronie.



Harry



Three Point Basketball

W związku z przeglądem koszykówek warto przyjrzeć się bliżej programikowi pt. "Three Point Basketball", gierce mającej wiele wspólnego z innymi tu opisywanymi, ale w żaden sposób nie dającej się wtłoczyć bezpośrednio w ramy tego przeglądu.

Jak sama nazwa wskazuje, mamy do czynienia z turniejem polegającym na jak najcelniejszym rzucaniu piłką do kosza zza magicznej linii rzutów za trzy punkty. Sama gra jest trywialna: na ekranie widzimy kwadrat, zaś gdzieś wewnątrz niego - okrąg. Teraz najpierw na jednym, a potem na drugim boku kwadratu zaczynają rosnąć odcinki, które możemy zatrzymać myszą. Aby trafić do kosza, odcinki muszą być tej długości, aby punkt zetknięcia ich, za przeproszeniem, przesunięć równoległych, wypadł gdzieś wewnątrz okręgu. Gdy trafimy w brzeg, to piłka wali w obręcz i następuje chwila strachu, zaś trafienie poza okrąg równa się fatalnemu pudłu.

To tyle. Powiecie - proste, beznadziejne! Owszem, ale do tego wszystkiego dołożono niezłą animację i znakomitą grafikę (śliczne karykatury gwiazd NBA). Wreszcie rzecz najważniejsza: full talking. Ok.3 MB z całych 5 MB gry przypada na gadki panów w studio i znakomity, połączony z reakcjami publiczności komentarz z pola walki. Słowem, mamy do czynienia z klasycznym przypadkiem czegoś, co nazywa się przerostem formy nad treścią. Jednak biorąc pod uwagę fakt, iż owa forma jest przyzwoita i bardzo zabawna, zaś treść wciągająca bardziej niż mogłoby to wynikać z naszej relacji, naprawdę uważamy, że "Three Point Basketball" można poświęcić trochę czasu.

Alex & Gawron





PC-BASKET

1. Gra uwzględnia wszystkie możliwe przepisy, z czego część na zasadzie domyślnej (z uwagi na nikły wpływ gracza na sam przebieg gry nie dochodzi do części przewinień, nie da się np. popełnić "kroków"). Możliwe są rzuty za 2 i 3 punkty, rzuty osobiste, time - outy i zmiany. Gracz nie kieruje grą, lecz tylko może wydać polecenie wykonania rzutu lub zablokowania piłki (gdy ma ją przeciwnik) - resztę załatwia komputer i robi to żenująco. Wsadów ani efektownych solowych akcji nie uświadczysz, zaś szybkość rozgrywania piłki i tempo przemieszczania się zawodników bardziej kojarzą się nam z szachami, niż koszykówką znaną nam z meczów NBA czy nawet drużyn europejskich.

2. Można zagrać w Pucharze Hiszpanii, hiszpańskimi drużynami w oryginalnych składach. Nic poza tym.

3. "PC Basket" bardziej przypomina bazę danych niż grę. W związku z tym można otrzymać pełne informacje tak o klubach, jak i poszczególnych zawodnikach. Ich zasięg i zakras szczegółowości (brakuje chyba tylko panieńskich nazwisk matek graczy) po prostu rzucają na kolana. Dodatkowo istnieje możliwość dokonywania porównań. Wszystkie informacje są znakomicie oprawione graficznie - po prostu bomba, przynajmniej dla miłośników hiszpańskiej potęgi koszykarskiej.

Sam mecz i jego oprawa: bez fajerwerków, gra się i tyle. Panienek ze szmatami nie stwierdzono.

4. Muzyka ujdzie w tłoku, dużym tłoku, bo najlepsza nie jest. Grafiki statyczne są w porządku, animacja samego meczu wygląda natomiast dość żałośnie: jest topornie zrobiona i w dodatku powolna.

5. Jak grać, żeby wygrać? Po pierwsze, sporo rzucać za trzy punkty - udaje się to częściej, niż w rzeczywistości, w dodatku, po niecelnym rzucie Twoi zawodnicy nie mają większych problemów z zebraniem piłki. Po wtóre, nikły bezpośredni wpływ na grę wymaga zwiększonej aktywności trenerskiej - warto wypróbowywać innych zawodników i "ustawiać" zespół w oparciu o wiedzę o przeciwniku i jego słabych cechach.



Alex & Gawron



Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

...wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

.... (podpis zamawiającego)

KOD	NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	NOŚNIK	WYMAGANIA	CENA	SZTUK
g2	ATAC	PC	MicroProse	3,5"	VGA	597 000 zł	
g3	Betrayal at kondor	PC	Sierra	3,5"	386SX, 2 MB RAM	671 000 zł	
g4	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronics Arts	3,5"	AT, 570 KB, 16HDD, VGA	805 000 zł	
g5	Civilization	Amiga	MicroProse	3,5"	1 MB	519 000 zł	
g6	Civilization	PC	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	549 000 zł	
g7	Civilization & Railroad Tycoon	PC CD	MicroProse	CD	386, 2 MB, VGA	1 049 200 zł	
g8	DeluxePaint IV v.4.0	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	854 000 zł	
g9	DeluxePaint IV A.G.A.	Amiga	Electronic Arts	3,5"	A-1200, 2 MB, 2 FDD/HDD	976 000 zł	
g10	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	780 800 zł	
g13	Fields of Glory	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	854 000 zł	
g14	Formula One & Golf	PC CD	MicroProse	CD	386, 4 MB, VGA	1 049 200 zł	
g16	Incredible machine	PC	Sierra	3,5"	386SX, VGA	427 000 zł	
g17	IndyCar Racing	PC	Virgin	3,5"	386DX-25, 4 MB, VGA, 15 HD	793 000 zł	
g18	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3,5"	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	671 000 zł	
g19	King's Quest VI	PC	Sierra	5,25"	VGA	695 400 zł	
g20	Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	1 586 000 zł	
g21	Lure of the Tempress	PC	Virgin Games	3,5"	VGA	488 000 zł	
g22	Michael Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3,5"	386-16, 2 MB, VGA	427 000 zł	
g24	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g25	Privateer	PC CD	Origin	CD	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g26	Quest for Glory III	PC	Sierra	5,25"	VGA	585 600 zł	
g27	Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	CD	386-33, 4 MB, mysz	t 586 000 zł	
g28	Return of the Phantom	PC	MicroProse	3,5"	286, 2 MB, VGA/MCGA, 8 HD	793 000 zł	
g30	Shadowcaster	PC	Origin	3,5"	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g31	Shadowcaster	PC CD	Origin	CD	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g32	Sherlock Holmes	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB, VGA	610 000 zł	
g33	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	512 400 zł	
g34	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	646 600 zł	
g35	Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	CD	386, 4 MB, VGA/MCGA	646 600 zł	
g37	Strike Commander	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB,VGA, 27 HDD	793 000 zł	
g38	Syndicate	Amiga	Bullfrog	3,5"	1 MB RAM	585 600 zł	
g39	Syndicate/ wersja polska	PC	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB, 12 HDD	695 400 zł	
g40	Syndicate	PC CD	Bullfrog	CD	386, 4 MB, VGA	695 400 zł	
g43	Ultima Underworld	PC	Origin	5,25", 3,5"	386SX/ 2 MB, 13 HDD, VGA	695 400 zł	
g44	Ultima Underworld II	PC	Origin	3,5"	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	732 000 zł	
g45	Ultima VII	PC	Origin	5,25", 3,5"	2 MB RAM, 21 MB HDD	732 000 zł	
g46	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3,5"	SVGA(VESA)	494 000 zł	
g47	Xenobots	PC	Electronic Arts	3,5	IBM AT,1 MB, VGA	427 000 zł	
g48	Birds of Prey	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g49	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g50	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g51	Dungeon Master	Amiga	Psygnosis	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g52	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g53	Dune	Amiga	Virgin	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g54	Dune	PC	Virgin	3,5"	VGA	280 600 zł	
g55	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g56	Harpoon	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g58	Indianopolis 500	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g59	Indianopolis 500	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	280 600 zł	
g60	Mig 29M	Amiga	Domark	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g61	Mig 29M	PC	Domark	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g63	On no! More Lemmings	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g64	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g65	Powermonger	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g71	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g72	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	280 600 zł	

Łączna kwota

PROSIMY WYPEŁNIAĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Imię i nazwisko:

Adres:

Podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)..

Do łącznej wartości doliczamy koszta wysyłki.

TOP SECRET



Masz wtyczki interface'u w nadgarstkach, broń w ręku, laser w oczach, zaprogramowane biochipy w mózgu. Stajesz się samochodem, który prowadzisz, bronią, którą strzelasz... Cybernetycznymi palcami łamiesz komputerowe zabezpieczenia; ulepszonymi zmysłami spoglądasz w przyszłość...

Tak właśnie zaczyna się podręcznik gry fabularnej „Cyberpunk 2020". Nie jest to zwykła gra. Przenosi Cię do innego świata – takiego, jaki znasz z gry komputerowej „Syndicate" czy filmu „Blade Runner" – świata Dark Future czyli mrocznej przyszłości. Jest to świat cyberpunku, stworzony przez Williama Gibsona w powieści „Neuromancer" i rozwinięty przez wielu innych twórców.

Wyobraź sobie Stany Zjednoczone za jakieś 25 lat. Kraj wyniszczony gospodarczo i ekonomicznie, znajdujący się we władaniu ogromnych, międzynarodowych Korporacji, które sprawują kontrolę nie tylko nad strefą gospodarczą, lecz i polityczną. W kilkudziesięciomilionowych aglomeracjach miejskich, poza wydzielonymi centrami handlowymi, które znajdują się pod czujną opieką policji korporacyjnej, istnieją tzw. strefy walki – w praktyce obszary wolnego ognia, gdzie mordercze porachunki między gangami są na porządku dziennym. Rozwój techniki otworzył przed ludzkością nowe możliwości – powszechne stały się cyborgizacje czyli elektroniczne ulepszenia ludzkiego ciała. Rozwinęła się także bioinżynieria i genetyka, umożliwiając dalsze przetwarzanie człowieka. Cały świat połączony jest ogromną siecią komputerową, która w praktyce jest jedną, wielką wirtualną rzeczywistością – drugim, lepszym i szybszym światem, w którym wszystko jest możliwe. Podłączyć się do niej możesz bezpośrednio za pomocą swego umysłu. Poza wielkimi miastami Stanów leżą ogromne połacie zniszczonej przez naturalne i nienaturalne żywioły ziemi, po których poruszają się rodowe grupy ludzi wyzwolonych – nomadów, których pierwowzór stanowi „Mad Max". Ludzie żyją też w stacjach orbitalnych, a na Księżycu czają się groźne massdrivery – wyrzutnie skał, gotowe zniszczyć dowolne miasto na Ziemii. To świat, w którym nie istnieją rozróżnienia na dobro i zło, lecz na życie i śmierć.



Podoba Ci się ten świat? Nawet jeśli nie chciałbyś w nim żyć na stałe, zawsze warto znaleźć się tam choć przez chwilę. *Cyberpunk 2020* umożliwia wcielenie się w jedną z dziesięciu ról. Jeżeli jedyną rzeczą, której ufasz jest spluwa w garści i laserowy celownik w cybernetycznym oku – bądź solem, wyszkolonym żołnierzem i zabójcą. Możesz zostać wścibskim reporterem, który szuka prawdy wszędzie i w każdych warunkach. Możesz zostać muzykiem rockowym, walczącym o lepszą rzeczywistość za pomocą songów, śpiewanych na ulicach dla wielotysięcznej publiczności. Jeśli nieobce są Ci komputery, zostań netrunnerem – specjalistą od sieci, hackerem, który potrafi wkradać się do najlepiej strzeżonych fortec danych nie pozostawiając po sobie śladu. Wreszcie – sam możesz wstąpić do korporacji, stając się jej pracownikiem – dysponujesz wtedy prawie nieograniczonymi zasobami finansowymi, najnowocześniejszym sprzętem i kontaktami, dzięki którym załatwisz wszystko (i wszystkich).

Główny podręcznik, oprócz podstawowych zasad gry i dokładnych reguł tworzenia twego bohatera, zawiera również opis świata, w którym toczy się gra, a także dość długą listę dostępnych cyborgizacji. Ukazało się jednak sporo dodatków, które uzupełniają opis świata, zawierają scenariusze, rozwinięcia zasad, nowe cyborgizacje itd. Istnieje nawet dodatek, który wprowadza do świata „Cyberpunka" wampiry.

„Cyberpunk" to specyficzny świat, w którym nic nie jest czarne ani białe. Tym, co się liczy, jest styl i życie na krawędzi.

Oprócz „Cyberpunka 2020" istnieją również inne gry fabularne, których akcja rozgrywa się w mrocznej przyszłości naszego świata – najbardziej znaną z nich jest „Shadowrun", który stanowi mieszankę świata cyberpunku i fantasy – magii, nieludzkich ras i smoków. Ale o tym już innym razem.

I na koniec dobra wiadomość – być może gra „Cyberpunk 2020" zostanie wkrótce wydana w języku polskim, a poza tym już niedługo w MiM napiszemy nieco więcej na temat Dark Future.

Jacek Brzezinski



Perihelion

Istnieje taki gatunek w RPG, który nazwa się CyberPunk. Sama jego idea jest bardzo bliska nam komputerowcom. Łączy w sobie świat przyszłości, brudny, skażony odpadami radioaktywnymi, pelen zacofania z jednej strony (szarzy zwykli ludzie) i wspaniałego rozkwitu technologicznego (ludzie z wyższych sfer), super komputery, sztuczna inteligencja, sieć wirtualna (tzw. cyberspace), cyborgi i przeszczepy cybernetyczne (więcej o samym CyberPunku możecie przeczytać na stronie dziewiątej tego numeru). Podział na warstwy jest znaczący. Nad wszystkim oczywiście opiekę sprawuje czujny Imperator wspomagany przez sztab najwyższej klasy mózgów elektronowych.

W tym świecie techniki, ludzkość żyła sobie, natykając się na takie problemy jak brak pożywienia, czystego powietrza, a co najważniejsze brak źródeł energii. Człowiek kolejny już raz zwrócił oczy w kosmos, szukając w nim rozwiązań nurtujących go problemów. Niestety wiecznie otaczająca go przestrzeń okazała się nie tyle głucha, co nieprzychylna i tak oto z jej najgłębszych obszarów wypełzło zagrożenie. Tym przyszłym niebezpieczeństwem ma być NIENARODZONY, czyli mesjasz wszelkiego zniszczenia i zagłady gatunku ludzkiego. Czujny imperator przewidział nadchodzące nieszczęście (prawdę powiedziawszy istniała na ten temat przepowiednia) i wyznaczył sześcioosobową grupę "ochotników" (tak, tak o tobie mowa), którzy uchronią gatunek homo sapiens od zagłady.

Tak oto prezentuje się legenda do najlepszej gry gatunku CyberPunk. Cała gra zrobiona jest w fantastycznych stalowych kolorach świata przepełnionego wszelkiego rodzaju osadami i pyłami jakich dostarcza prężnie działający przemysł. W świecie technologii oprócz udoskonaleń czysto technicznych, możemy spotkać się jeszcze z magią, a w zasadzie jej przyszłościową odmianą - psioniką (czyli dla każdego coś miłego).

Zgodnie z imperialnymi rozkazami będziesz musiał stworzyć, zanim rozpoczniesz ratować świat, drużynę sześciu gości. Mogą oni być zróżnicowani pod względem rasowym (czyt. genetycznym): człowiek, cyborg, bionecron,insectoid, symbion, reptioloid, itd.; jak i pod względem zawodów: najemnik, zabójca, rycerz, mediator, psionic, anchorite. Oczywiście na tym nie kończy się kreacja postaci. Trzeba jeszcze ustalić jej współczynniki fizyczno - psychiczne, stworzyć (jeżeli może się posługiwać psionicą) czary i wyruszyć w drogę. Droga jest długa i męcząca, ale dla tych co się gdzieś zawieruszą, że dalej ani rusz, prezentujemy krótki przewodnik po przygodzie...

KRZEMOWA DROGA DO CELU

Rozpoczynamy od miasta Midlight, do którego wchodzimy z południowej strony. Na początku musisz odnaleźć pierwszą stację (środkowa część miasta; nieopodal głównej ulicy), gdzie znajduje się strażnik - spytaj go o kod dostępu (NetCode). Poda Ci aż dwa kody INDIGO i GLOBAL, dzięki którym możesz zalogować się do sieci komputerowej. Tu znajdziesz kilka plików zawierających informacje o tym co się dzieje dookoła oraz mapę miasta. Teraz udaj się do drugiej stacji (północno - zachodnia część miasta), gdzie tajemniczy gościu wyjawi Ci, jeśli poprosisz o to, kod dostępu (PSYCHO) do trzeciego obszaru w sieci. Tutaj odnajdziesz różnego rodzaju raporty. Gdy się z nimi zapoznasz (nie do wszystkich jest dostęp) udaj się do południowo - zachodniej dzielnicy i odszukaj kobietę z dzieckiem. Gdy użyjesz medalionu (Rex Hellion) dziecko przekaże Ci telepatycznie kod dostępu do czwartego obszaru w sieci. Udaj się do trzeciej stacji (pozostałe dwie zostały zamknięte w wyniku rozruchów) w północno - wschodniej części miasta. Tutaj tuż przed stacją czekać na Ciebie będzie zorganizowana banda, oczywiście musisz ich zniszczyć. Oprócz tego, że przeszkadzają Ci w dostaniu się do stacji to są jeszcze w posiadaniu klucza do trzeciej stacji (po wygranej walce będziesz go mógł wziąć). W stacji podłącz się do sieci (kod dostępu ASYLUM) i przeczytaj informacje od imperatora. Bardzo ważną rzeczą jest ściągnięcie imperialnego pozwolenia (Permission), które będzie twoją przepustką.

Po wyjściu z miasta udaj się do strażnicy WatchTower. Tutaj, tak jak i mieście Midlight odszukaj strażnika, tóry poda Ci hasło dostępu do sieci (TUNNEL). W tym obszarze znajdują się dosyć ciekawe pliki, które warto abyś przejrzał (te co można). Załaduj swoje pozwolenie (Upload Permission) do sieci, co pozwoli Ci na swobodne poruszanie się po Watch-





PERIHELION

PSYGNOSIS '94



AMIGA, PC

Tower. Teraz warto trochę połazić po tym poziomie, aby wyciągnąć od strażników Interruptor, Security Card oraz Detector (wspaniały do wykrywania pułapek). Podróżując po kolejnych obszarach WatchTower musisz odnaleźć kolejne części Hologate Device - są to: Transmitter Detail, Resource Detail, Holoscan Device. Te trzy części odpowiednio użyte przywrócą teleport do życia, dzięki czemu przeniesiesz się do ostatniego obszaru WatchTower. Na swojej drodze natkniesz się na pułapki (sposób przejścia: 8 kroków na zachód, 2 na południe, 10 na zachód, 2 na południe, 12 na wschód, 2 na południe, 11 na zachód). Dalej spotkasz strażnika (pogadaj z nim) i nóż (weź go). Na rozwidleniu skręć w lewo. Tutaj będą czekać na Ciebie panowie z zębami (kolejna niepotrzebna walka), którzy nie lubią ognia. Mijając zwłoki Twoich niedoszłych adwersarzy, dojdziesz do pomieszczenia z komputerem. Tutaj zaloguj się do sieci wpisując hasło MIRROR i przejrzyj dostępne pliki. Teraz pójdź korytarzem na wschód do końca, gdzie znowu natkniesz się na bestie nocy. Dalej to już teleportowanie się do wejścia WatchTower i jeszcze jedna walka z bardzo niesympatycznym zawodnikiem.

Twoim kolejnym celem jest tajemnicza kopalnia SoulTomb. Zaraz po wejściu zaatakują Cię paskudne kreatury. Jakbyś nie kombinował po drugiej walce zostaniesz sparaliżowany i "delikatnie" przeniesiony w bezpieczne miejsce. Rozetrzyj sobie obolałą głowę i działaj. Rozejrzyj się po pomieszczeniu, a przede wszystkim pogadaj z kim się da w wyniku czego powinieneś otrzymać kartę. Teraz windą na górę i do komputera. Użyj karty i zejdź z powrotem na dół. Tutaj pogadaj z przywódcą popromiennych. Trochę cierpliwości i zostaniesz zaprowadzony na kolejną kondygnację tej przerażającej kopalni. Przeszukaj kolejne pomieszczenia, gdyż zawierają one kilka niezbędnch przedmiotów potrzebnych później. Po krótkiej szamotaninie z wrogo nastawionymi klientami, spotkasz niejakiego Miracha. Jest nieszczęśliwy i nie bardzo chce z Tobą gadać. Powodem jego smutku jest porwany wnuk. Nic lepszego nie możesz zrobić jak odnaleźć malca. Z pewnością odnajdziesz kolejną windę, która zwiezie Cię na niższy poziom kopalni, aby znowu wjechać na górę. Teraz, zbierając po drodze wszelkie przedmioty, wjedź windą na kolejny poziom. Odszukaj pomieszczenia z generatorami, na których użyj Empty Battery Card, tak aby ułożyć zdanie: I AM



WHAT I AM. Za pomocą naładowanej baterii, w pokoju w południowej części tego obszaru, uzyskasz klucz. Dalej to już wielka kombinacja z drzwiami (w zachodniej części), nad którą warto abyś sam trochę pogłówkował. Gdy uda Ci się to dosyć trudne zadanie, czas na kilka wybuchowych atrakcji na końcu korytarza z wyżej wspomnianymi drzwiami. Za dziurą znajduje się tajemna część kopalni, gdzie oprócz silnej dawki promieniowania odnajdziesz zagubionego wnuka. Pamiętaj, że skażenie promieniotwórcze jest szkodliwe dla zdrowia, warto więc założyć maski (Dust Filters). Wraz z dzieciakiem wróć do pogrążonego w żalu Miracha. Zasugeruje Ci on, abyś udał się do fortu (Nightfall Fort).

Cóż, z pewnością o tym marzysz. Tu ku uciesze okolicznej gawiedzi zostaniesz zaatakowany (zresztą na tym poziomie nie jeden raz) przez wrogie wojska. Gdy już wszyscy zginą, weź klucz (Comanding Hall Key) i zaloguj się do sieci. Teraz eksplorując każde pomieszczenie, powinieneś bez problemu odnaleźć pana Daretha. Warto go zabić, gdyż to on ma w swoim posiadaniu klucz do laboratorium. Z laboratorium weź próbnik DNA Sampler i użyj go na zwłokach Daretha. Teraz gdy masz już jego kod, udaj się do drzwi otwieranych na odpowiedni kod DNA. Za nimi szczęśliwy z wolności powita Cię niejaki Guardian. Czas na ostateczną już rozgrywkę, ale zanim do tego dojdzie będziesz musiał przejść do wieży Neon Tower.

Tutaj pokręć się trochę. Tak, poprowokuj wroga. Wierz mi, przyjdą i wsadzą Cię do więzienia. Nadal bądź dla nichupierdliwy i za wszelką cenę próbuj wydostać się. Cóż, z pewnością dojdzie do walki, ale przynajmniej będziesz o krok do przodu. Przeszukaj pokoje. W jednym z nich odnajdziesz Archona Darleya. Opowie Ci o sztucznej ścianie w południowo - wschodniej części olbrzymiej sali. Teraz windą na górę i szukamy przedmiotów: Sanctum Card Key, Palm Print i Talisman of Dreams. Teraz pogadaj znowu z Archonem i pokaż mu Print Palm. Kod dostępu do sieci to: SPIRIT. No, czas na Ciebie, na górze czekają atrakcje!

Używając kolejnych przejść (na wprost do przejścia; w prawo i w pierwsze w prawo przejście; w prawo i pierwsze w lewo przejście) dojdziesz do drzwi otwieralnych za pomocą Sanctum Card Key. Teraz kieruj się do środkowej części i rozmów się z niemiłym demonem. Cóż, historia żąda poświęceń, tak więc Archon, zresztą człowiek, śmiertelnie ranny, przeteleportuje Was do wyjścia, polecając uprzednio abyście udali się na górę Mount Torch, gdzie pojawi się sam NIENARODZONY. Nie muszę chyba dodawać, że to już będzie ostatnia walka.

I to wszystko, ludzkość znowu jest wolna! Oczywiście, aż do następnego nieszczęścia...

NEUROMANCER









Might

Lord Xeen został zwyciężony, jego zamek rozpadł się w gruzy. Ale po Ciemnej Stronie pozostał jeszcze Alamar, który szykuje zagładę wszystkim mieszkańcom planety. W introdukcji (nad wyraz efektownej) zobaczymy jak doradca dobrej królowej Kalindry smok Pharaoh wysyła w świat Orb of Power, aby zostało ono znalezione przez wybranych przez los bohaterów. Sytuacja bowiem wydaje się beznadziejna. Dobra królowa została uwięziona i przemieniona w wampira, sojusznicy i słudzy Pharaoha zdradzili, a czarodziej Ellinger został zmuszony do ukrycia się w swej Wieży. W takiej oto chwili grupa bohaterów znajduje Orb of Power. Ich przygoda rozpoczyna się w mieście Castleview.

CASTLEVIEW - miasto zostało sterroryzowane przez gobliny i gremliny. Aby wypełnić zadanie zlecone przez burmistrza należy znaleźć i pokonać ich króla Gettlewaithe. Gettlewaithe posiada Dyski Energetyczne - przedmioty, które staną się niezbędne w dalszej podróży. Ponadto w Castleview można nauczyć się Pływania, Odnajdywania Ścieżek i Kartografii. Pomagając kartografowi Jethro otrzymasz prawdziwą mapę skarbów, ale tylko jeśli kupiłeś przedtem fałszywą od Joe Mapmakera.

W podziemiach pod miastem panoszą się szczury (ich królowa ma Onyksowy Naszyjnik ukradziony Nadii), można też tam nauczyć się Wyczuwania Kierunku. Do skarbca gremlinów dostaniesz się poprzez jedno z wyjść z podziemi.

Mnisi studiują słowo "palindrome", a odpowiedź na zagadkę kartografa brzmi "Sandcaster".

WIEŻA ELLINGERA - klucz do niej da Ci Nadia w zamian za Onyksowy Naszyjnik. Na pytanie "kogo szukasz? " trzeba odpowiedzieć. że Ellingera. Czarodziej wyjaśni ci, iż potrzebne mu jest 20 Dysków Energetycznych, za pomocą których będzie w stanie odczarować zamek Kalindra - siedzibę dobrej władczyni. W miarę jak będziesz przynosił Dyski, Ellinger będzie uwalniał spod zaklęcia kolejne partie zamku.

"Uciekająca skrzynia" w jednym z domów w Castleview pozwoli się teraz otworzyć i znajdziesz w niej skarb przygotowany przez Ellingera.

Po opuszczeniu Castleview (przepustkę sprzedaje złodziej mieszkający obok bram miasta) zobaczysz ołtarz należący do druidki Luny (poprosi o zwrot Trzech Złotych Statuetek) i chatkę Nibblera Monkeydoga. Kiedy przyniesiesz Nibblerowi owoce Monga otrzymasz od niego klucz do Świątyni Bark.





ŚWIĄTYNIA BARK - jej mieszkańcy więżą księżniczkę spritów Shewanę (za uwolnienie czeka nagroda w siedzibie spritów tuż obok świątyni). Należy pamiętać o wykorzystaniu czarów Jump i Wizard Eye, aby dostać się w zabezpieczone polami teleportacyjnymi rejony. Na piątym poziomie znajdziesz dwa Dyski Energetyczne, ale aby przejść czwarty poziom trzeba wykonać następujące czynności: ustawić zegary (west - 1, north - 2, east - 3), pchnąć dźwignię, napić się z fontanny.

WIELKA POŁUDNIOWA WIEŻA - jak inteligentnie się można domyślić leży na południu krainy Darkside. Klucz do niej otrzymasz przy magicznej fontannie od Thaddeusa (aby fontanna odzyskała moc odmładzania potrzebny jest Jewel of Ages). Z księgi "rozchodów i przychodów" złodziei dowiesz się, kto ma Trzy Złote Statuetki i Jewel of Ages. Skarbu w skrzyni strzeże hasło "otwórz się, sezamie", ale aby dotrzeć do pomieszczenia ukrytego za ścianami trzeba trzykrotnie uderzyć w gong.

SANDCASTER - miasto na skraju pustyni. Droga prowadzi przez tereny, na których polują potężne czerwone jaszczury (dla mało doświadczonych wędrowców właściwie nie do pokonania). Na skraju drogi znajdziesz Emerald Handle zgubiony przez Vespara. Vespar w dowód wdzięczności ofiaruje Ci przepustkę do Sandcaster.

W mieście panoszą się źli czarodzieje i czarownice dowodzeni przez Xenona i Morganę. Wykonując zlecenie dobrej czarodziejki z Sandcaster musisz wyrżnąć w pień całe towarzystwo i nie jest to zadanie łatwe. Do kwatery głównej Xenona można się dostać tylko poprzez podziemia (w podziemiach koniecznie znajdź siłownię. Wejście do niej drogo kosztuje, ale naprawdę to się opłaca).

W Sandcaster dostaniesz ponadto zagadki od kupca i kowala (proste równania), możesz nauczyć się prestidigacji, lingwistyki. kupiectwa i nawigacji (nawigacja umożliwia niekłopotliwe poruszanie się po pustyni). Znajdziesz również czarodziejskie mikstury i klucz do Wielkiej Wschodniej Wieży.

WIELKA WSCHODNIA WIEŻA - siedziba magów. Znajdziesz tu następne Dyski Energetyczne oraz należący do Thaddeusa Jewel of Ages. Kiedy przyniesiesz klejnot Thaddeusowi fontanna odzyska moc odmładzania (a jest to ważne, bo kilka potworów ma zdolności magicznego postarzania).

Księga Wielkiej Potęgi dodaje osobie, która ją przeczyta aż pięć poziomów doświadczenia, ale dzieje się to kosztem utraty wszystkich zdolności. Tak więc trzeba skalkulować czy opłaca się skórka za wyprawkę.

Wypuszczać się na pustynię na razie jeszcze nie warto. Lepiej odwiedzić nowe miasto i nauczyć się nowych czarów. Na brzegu wielkiego jeziora (niedaleko krainy śniegów) leży Lakeside.

LAKESIDE - urządziły tu sobie spotkanko wiedźmy i, jak to zwykle one, trzymają w klatkach mnóstwo niewinnych ludzi. Picie z kotłów może podnieść wartości niektórych cech, ale może te zamienić w kamień. Podanie czaszce hasła "witch" daje członkostwo Gildii. W kwaterze Naczelnej Wiedźmy znajdziesz przepustkę do Necropolis. Złota Statuetka jest ukryta w podziemiach.

NECROPOLIS - nic miłego, jak zresztą wskazuje sama nazwa. Miasto zamieszkują mumie i liche. Wypada pamiętać, że w walce z wszelkiego rodzaju umarlakami najskuteczniej działa czar Holy Word.



Główny necropolisowy umarlak Lich Sandro ma drugą Złotą Statuetkę, ale da ją tylko jeżeli przyniesiesz mu jego serce (ukryte w podziemiach). Walkę, niestety, trzeba z nim stoczyć tak czy inaczej. Kiedy odniesiesz Sandrowi jego serce dostaniesz Statuetkę i klucz do Lochów Śmierci (Dungeon of Death).

WIELKA PÓŁNOCNA WIEŻA - grupa, która decyduje się wejść w jej gościnne progi musi być naprawdę dobrze przygotowana. Wieżę okupują rycerze (co wyższe piętro to silniejsi), jest siedem zagadek do rozwiązania



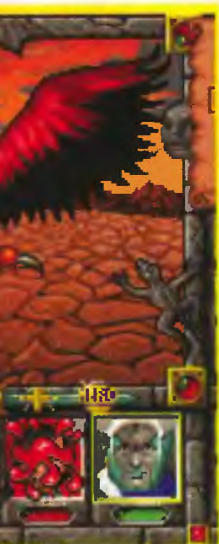
& Magic V

(angielskie przysłowia, ściągi do znalezienia na samej górze) i trony, na których warto zasiąść (ale tylko w takiej kolejności: najpierw wszystkie trony powodujące negatywne skutki, potem Tron Euforii).

No tak, sprawa najważniejsza: klucz. Da Ci go mieszkający u stóp wieży król karłów z prośbą, abyś przyniósł mu Chalice of Protection (chalice, czyli aie w języku rycerzy). Znowu znajdziesz Dyski Energetyczne.

WIELKA ZACHODNIA WIEŻA - heretyccy mnisi wygnali z niej prawowitego właściciela. Aby znaleźć klucz musisz jednak wybrać się w Chmury i wejść na górne piętro wieży. W posiadaniu heretyckich mnichów jest ostatnia Złota Statuetka i następne Dyski Energetyczne.

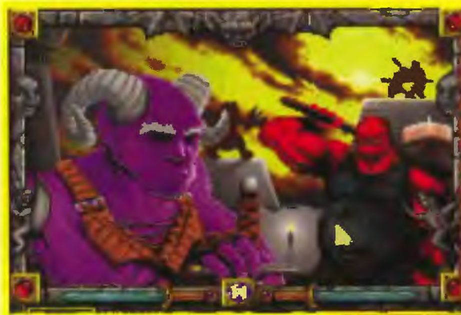
PUSTYNIA - pałęta się tu niewiarygodna ilość wszelakiego plugastwa, a najgroźniejsze są chyba sępopodobne ptaszydła. Ale można znaleźć lampy z dżinami (dają pieniądze, punkty doświadczenia lub gemy), a także uzbrojenie (obsydianowe!) umarłego paladyna (hasło brzmi "paladin"). Na granicy Pustyni i Pól Lawy mieszka ucząca wspinaczki Freeda oraz rycerz królowej Kalindry, Ambrose. Na środku Pustyni stoi Piramida, w której ukrył się smok Pharaoh.



POLA LAWY - straszne miejsce, naprawdę. Ale warto mieczem i czarami przebić sobie drogę na północny zachód, gdyż znajdziesz tam fontannę dodającą (na jeden dzień) 2500 HP. Na Polach Lawy leży też zamek Alamara (czyli ostateczny cel wędrówki) i dwa statki kosmiczne.

ZAMEK KALINDRA - w miarę jak będziesz przynosił Ellingerowi Dyski Energetyczne będzie on uwalniał spod zaklęcia następne partie zamku. W zamku Kalindra można nauczyć się Mistrzostwa Walki i Wyczuwania Niebezpieczeństwa oraz otworzyć sejfy ze skarbami.

W zamku znajdziesz kapitana królewskiej straży, ale nie zechce on z Tobą rozmawiać, gdyż obwinia się, że dopuścił do porwania królowej. Wyleczyć go ze smutku może tylko Songbird of Serenity. Od córki kapitana Dimitriego dostaniesz klucz do Lochów Zaginionych Dusz.





DUNGEON OF LOST SOULS - znajduje się na wyspie na południe od miasta Lakeside. Ogromne, bardzo rozległe podziemia, a na każdym kroku minotaury i gorgony (zmieniają w kamień). Oprócz walki trzeba jeszcze pokombinować i kolejno: na pierwszym poziomie przewrócić wszystkie klepsydry, na drugim przesunąć dźwignie, ustawić do góry wskazówki zegarów, napić się z fontann, na trzecim przesunąć dźwignie, na czwartym zlikwidować pola teleportacyjne i zapłacić ćwierć miliona złotych za przejście dalej, na piątym odnaleźć Songbird of Serenity i oglądając mapę odczytać napis stworzony przez korytarze (poznasz dzięki temu prawdziwe imię Alamara).

Teraz możesz wracać do kapitana straży. Poda Ci kod do sejfu (następne Dyski Energetyczne) i skieruje do rycerza (o którym już pisałem) mieszkającego w Griffin Pass. Kiedy rycerz Cię zapyta przez kogo zostałeś przysłany, odpowiedz oczywiście, że przez Dimitriego. Ambrose poprosi wtedy, abyś zaczarował w Sandcaster jego Uzdę. Dokonać tego należy u Natashy Czarodziejki (jedyne pięćdziesiąt tauzenów), a potem wrócić do rycerza. Dysponując Zaczarowaną Uzdą będzie on mógł okiełznać gryfa i przewiezie Cię do zamku Blackfang.

ZAMEK BLACKFANG - twierdza księcia wampirów. Tu została (w podziemiach) uwięziona dobra królowa. Aby się do niej dostać musisz przejść cały zamek (czy chcesz otwierać trumny, to zależy tylko od Ciebie). Jednak Kalindra została zmieniona w wampira i nie może ci pomóc dopóki nie przyniesiesz Korony z jej prywatnego sejfu. Bogu dzięki, królowa pamięta szyfr i, gdy otrzyma Koronę, zły czar pryśnie. Teraz dostaniesz klucz do Piramidy smoka Pharaoha.

WIELKA PIRAMIDA - znajdziesz ją na Pustyni. Oprócz walk ze smokami (a niełatwe to walki) czeka Cię rozwiązanie kilku zagadek. Na pierwszym poziomie należy przestawić dźwignie i podać czaszkom odpowiednie liczby (od 3 do 10). Hasło wpuszczające na trzeci poziom Piramidy to liczba 1701. Tam też znajdziesz Pharaoha, który będzie chciał, abyś sprawdził kto przyleciał statkiem kosmicznym. W tym celu Pharaoh usunie zagradzającą dotąd drogę lawę.

STATEK KOSMICZNY - na Polach Lawy porzucono dwa statki, ale w tym Alamara nie ma nic ciekawego. Drugim przyleciał ścigający od lat Alamara Corak. Aby go uwolnić, musisz pokładowemu komputerowi podać hasło dezaktywujące pole siłowe. Hasło to brzmi: "where no man has gone before". Okaże się jednak, że Corak jest zbyt słaby, aby walczyć z Alamarem. Zły władca dysponując Cube of Power może go bowiem zabić w każdej chwili. No cóż, trzeba zobaczyć czy smok Pharaoh ma jakiś pomysł.

OLYMPUS - Pharaoh miał pomysł. Dał Ci przepustkę do Miasta Bogów i kazał odnaleźć w nim Soul Box. Aby odnaleźć Pudełko trzeba zejść do podziemi, kupić Tribbles od Cyrana, podać słowo Tribbles jako hasło, przeszukać Soul Storage. Z Soul Box wróć do Coraka.



Corak teraz będzie mógł opuścić statek. Ukryje się w Pudełku, a Twoim zadaniem będzie doprowadzenie go przed oblicze Alamara.

CASTLE ALAMAR - leży na Polach Lawy. Strzeżony przez anihilatory i autobaty. Nim odwiedzisz Alamara w jego komnacie wpierw trzeba zwiedzić podziemia. Tam dowiesz się, która godzina powinna zostać ustawiona na zegarach, znajdziesz klucz do Dragon Tower i kod wskazujący jak trzeba iść na trzecim piętrze zamku. Schody prowadzące w dół wiodą do miasta Shangri - la (jeśli grasz w pełną wersję, czyli World of Xeen).

Teraz do Alamara. Droga prosta i trzeba tylko odpowiednio ustawić zegary, podać posągowi prawdziwe imię Alamara, a na trzecim piętrze iść pamiętając o kodzie.

Kiedy staniesz przed złym władcą Corak wyskoczy z Soul Box i rozpocznie się efektowny pojedynek (naprawdę warto pograć w M&M chociażby po to, aby zobaczyć tak wspaniałe zakończenie). I to już koniec podróży po świecie Siły i Magii. Ale koniec tylko dla grających w Darkside of Xeen. Kto zainstalował pełną wersję (czyli World of Xeen) może bawić się dalej.

WORLD OF XEEN

Królowa Kalindra się odwampirzyła i teraz ma chcicę na chłopa. Ale nie na byle jakiego chłopa tylko konkret-





nie na księcia Rolanda. A książę zamknięty w podziemiach zamku Alamar. I droga do miejsca jego uwięzienia jest dość długa.

DRAGON TOWER - wznosi się na Polach Lawy na terenie Clouds of Xeen. Klucz do niej, przypominam, znajduje się w podziemiach Castle Alamar. Jak sama nazwa wskazuje wieża jest pełna smoków (a także skarbów). Musisz wyjść z niej w chmury i zabawić się w pogromcę całych hord smoków wszelkiej maści. W czterech księgach należy odczytać hasło smoków, a potem podać je posągowi. Otrzymasz wtedy Silver ID Card.

DARKSTONE TOWER - klucz znajdziesz po otwarciu przez czaszkę tajnego przejścia w Zamku Alamara (musisz mieć Silver ID Card). Wieża znajduje się na terenie Clouds of Xeen, na wschód od Jaskini Iluzji. Aby przejść z piętra na piętro trzeba uderzać w gongi i walczyć z onyksowymi golemami (najpotężniejsze z golemów w świecie Might&Magic). Kiedy na czwartym piętrze podasz właściwe hasło ("120") będziesz mógł wziąć z niebieskiego sześcianu Gold ID Card.

Złota Karta otworzy następne przejście w podziemiach Zamku Alamar. Tam znajdziesz księcia Rolanda. Ale to znowu nie koniec. Bowiem książę i królowa nie dość, że chcą się hajtnąć (tak jakby tych rzeczy nie można było robić bez ślubu), to jeszcze chcą się hajtnąć w określonym miejscu. Czyli w chmurach nad Darkstone Tower. A wyjście jest zablokowane. Ponieważ jednak przypadkowo tak się składa, że książę daje Ci Amulet do Południowego Sfinksa, więc coś w tym musi być.

POŁUDNIOWY SFINKS - też na terenie Clouds of Xeen. Od króla mumii dostaniesz Chimes of Safety. Prawdziwe imię Południowego Sfinksa brzmi Picard.

Chimes of Safety otworzą przejście w Chmury z Darkstone Tower. Teraz trafisz do podniebnej Piramidy. Już chciałem napisać: a tam otrzymasz klucz do..., ale na szczęście nie. Żadnych już kluczy, nowych wież czy nowych lochów. Teraz pora na ślub, połączenie światów (Clouds i Darkside) i zakończenie gry.

Na koniec o ważniejszych miejscach, o których nie było dotąd mowy.

CHMURY - wiedzie przez nie Skyroad (ale często napadają bandyci). Z Chmur prowadzą wejścia do każdego zamku i wieży oprócz Zamku Alamar (bo tam pilnuje Megadragon i pokonać go można tylko grzebiąc w plikach). W Chmurach znajdują się też lampy z dżinami (jeden jest zły) i zejścia do Sfer Elementalnych. W Sferach Elementalnych należy obudzić Śpiących. Aby to zrobić potrzebne jest uruchomienie czterech generatorów w czterech krańcach świata i uzyskanie miana Wybranego (od smoka Pharaoha).

KOPALNIE - tu zaopatrzysz się w gemy i szlachetne kamienie. Kamienie oddane rzemieślnikom pozwolą im na przygotowanie dla bohaterów odpowiedniego uzbrojenia.

DZIURY TROLLI - jest ich zatrzęsienie na całym południu krainy. Warto je odwiedzać chociażby po to,



aby napoić członków grupy magicznym Sokiem Trolli.

DUNGEON OF DEATH - leży na zachód od miasta Vertigo. Klucz dostaniesz od Sandra w Necropolis. Na pierwszym poziomie należy rozwiązać krzyżówkę (rozwiązania poszczególnych haseł są w ściądze), a potem już tylko czekają Cię walki (wyjątkowo ciężkie) i można zarobić mnóstwo punktów doświadczenia (za rozbicie Ołtarzy Zła).

Świat Siły i Magii jest światem ogromnym. Bo sama powierzchnia krainy Xeenu to 48 wielkich obszarów każdy po 256 pól (a więc jak łatwo obliczyć przeszło dwanaście tysięcy pól!). A to wszystko nie licząc ogromnie rozległych podziemi, wież, miast, zamków i chmur. Świat to nie tylko gigantyczny, ale i nasycony. Czyli nie tak, jak chociażby w Arenie, gdzie można godzinami wędrować nie natykając się na nic ciekawego. Tu na każdym kroku czekają albo potwory, albo zagadki, albo tajemnicze miejsca czy pomocne osoby.

Wielka jest też liczba zadań do wykonania, gdyż w Xeenie właściwie wszyscy potrzebują pomocy grupy bohaterów, ale wykonanie większości z tych zadań nie jest konieczne do szczęśliwego ukończenia gry.

Rozpisywać się o zaletach Might&Magic można właściwie w nieskończoność. Ja jednak pozwolę sobie przedstawić pewne wady tej gry, bo nie jest ona niestety od nich wolna.

1. charakterystyka bohaterów - przydałoby się, aby statystyki były nieco bogatsze. Na przykład, aby postać dysponowała nie jedną abstrakcyjną cechą celności tylko było to rozbite na celność przy posługiwaniu się mieczem, łukiem, toporem itp. Jest po prostu zrozumiałe, że bohater biegły w walce mieczem może być absolutnym niezdarą, kiedy chwyta za łuk. Poza tym cechy rozrastają się wręcz niewiarygodnie i osoby przyzwyczajone do statystyk rodem z AD&D mogą być zdumione bohaterem, którego siła przekracza 250 punktów (i ma on np.3000 HP).

2. kontakt ze światem - w M&M właściwie w ogóle się nie gada (a tylko wysłuchuje, co inni mają do powiedzenia). Szkoda, bo rozmowa to "serce" gier role - play. Programiści z New World Computing musieli się jednak zdecydować, co ma zjadać pamięć: wspaniała grafika czy wielość scenariuszy. Wybrali grafikę.

3. grafika - naprawdę doskonała, ale miejscami wtórna (wieże i podziemia zawsze wyglądają tak samo), a nawet siermiężnie uboga (wiem, że kłóci się to ze słowem doskonała, ale tak jest tylko w wypadku miast). Cały czas przypominam sobie po prostu jakie wrażenie w starutkim przecież Beholderze wywarł na mnie fakt ciągle zmieniającego się wystroju wnętrz. W M&M wszystko to bazuje na umowności, a nie wiernym przedstawieniu realiów.

4. połączenie światów - w World of Xeen (czyli w pełnej wersji) grupa, która poradziła już sobie z Lordem Xeenem nie będzie miała kłopotów w walce z potworami mieszkającymi po Ciemnej Stronie (a przynajmniej z większością z nich). W pewnym momencie w ogóle bohaterowie są już prawie "nie do ruszenia".

Mimo że nie doskonała, Might&Magic jest jednak, moim zdaniem, najbogatszym i najbardziej konsekwentnie prowadzonym cyklem role - play. To gra na wiele, wiele dni, a przy tym nie wymagająca jakiegoś specjalnego wysiłku intelektualnego czy specjalnej spostrzegawczości (jak w Beholderach). Imponująco łatwe w obsłudze menu dodatkowo sprzyja graczowi. Dokładne wyjaśnienia działania wszelkich czarów spowodują, że nawet gracze nie będący rolplejowymi wyjadaczami poradzą sobie ze stosowaniem magii (a nie w każdej grze jest to tak zgrabnie rozwiązane).

Ogólnie rzecz biorąc World of Xeen to program zasługujący na najwyższe uznanie. Mam nadzieję, że New World Computing zechce nas jeszcze uradować następną częścią cyklu. Choć strach pomyśleć ile miejsca na twardzielu ona zajmie, skoro World of Xeen zabiera 35MB.

JACEK PIEKARA



F-15 Strike Eagle III

Symulatory lotu są coraz większe, coraz wolniej chodzą i coraz trudniej je obsługiwać. Wprawdzie autorzy gier, mruczą coś o potrzebie zwiększania realistyczności, ale pisanie symulatorów dla pilotów wojskowych i nikogo więcej staje się przesadą. Nie dziwota więc, że przebojami rynkowymi są nadal Commanche i Retaliator (który „chodził" nawet na karcie EGA), a o kolejnych wersjach F15 III mało się słyszy.

To co napisałem powyżej, potwierdza bardzo szybko 200 stronicowa instrukcje – jedna z większych, jakie kiedykolwiek miałem w ręku. Ciężko się przez nią przegryźć, ciężko nauczyć się przy jej pomocy latać. Wystarczy przejrzeć sobie środkową część tej książeczki, gdzie opisane są różnorodne możliwości wyświetlaczy. Jest to tak bardzo realistyczne, że zupełnie zniechęcające.

Początek gry, czyli instruktor wyglądający jak brat Nicholsona, zawiera typowe motywy: panel realizmu, możliwości gry przez modem, odprawę nowej misji, wybór teatru działań (Zatoka Perska - Desert Strike, Korea i Ameryka Środkowa) oraz szybki start (bez uzbrajania samolotu i odprawy). Jeśli akurat zakończyłeś udanie jakiś scenariusz, możesz przejść z tego ekranu do „ubieralni" pilotów i zapisać swój wynik.

Gdy chciałbyś się wzbić w powietrze, doradzam Ci spacer na odprawę pilotów. Otrzymasz listę celów pierwszej i drugiej ważności a także trasę przelotu. Dalej, możesz udać się na pas startowy, gdzie załadujesz tyle broni, na ile pozwala udźwig Twojego „orła".

W powietrzu musisz mieć opanowaną bezbłędnie klawiszologię oraz korzystanie ze wszystkich ekranów i całego uzbrojenia (to około 1/2 instrukcji). Co więcej, powinieneś każdą operację wykonywać w bardzo krótkim czasie, ponieważ zbliżenie do celu naziemnego trwa kilkanaście sekund a do samolotu nawet jedynie 3-4 sekundy. W przerwach potrenuj nawigację, wybór celów, odczyty z radaru, rzucanie flar – myślę, że tydzień to i tak dobry wynik na porządne ułożenie się z F15-III.

Jak zwykle trochę rozczarowują efekty specjalne, w postaci muzyki i (szczególnie) grafiki. Wprawdzie włączenie maksymalnej ilości detali nie zwalnia specjalnie animacji, ale zmniejsze się jej płynność, co jest efektem mało ciekawym. Również mało urozmaicona jest muzyka, w której góruje szum silnika

Gra na pewno mogła by doczekać się jeszcze jednej, równie dużej instrukcji. Myślę jednak, że lepiej poczekać na nowsze i miejmy nadzieję lepsze produkty geniuszy z firmy MicroProse a wam wszystkim pokazać na screensch to, co najładniejsze w F-15 III.

LUKE

Dystrybutor: IPS Computer Group
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1992

WYMAGANIA

Komputer: IBM PC
Grafika (PC): VGA
Muzyka (PC): PC Speaker, Roland, Sound Blaster/PRO, Ad-Lib, Pro Audio Spectrum
Minimalne wymagania (PC): 386 + 2 MB RAM
Cena (PC): 780.000 zł

Grafika:
Muzyka:
Nasza ocena:

Highscreen Colani BlueNote 486SX/25

COOLani?

Od pewnego czasu na Zachodzie robią furorę projekty niejakiego prof. L. Colaniego. Komputery, myszki, teczki, a także samochody, które opuściły jego studio charakteryzują się obłymi, wypukłymi – można by powiedzieć – futurystycznymi kształtami. Nie inaczej wygląda notebook BlueNote – jest ciemno niebieski i „wymydlony". Na pokrywie ma wytłoczone dwa esy-floresy przydające mu swoistej egzotyki. Wszelkie złącza i porty są poukrywane za zamykanymi na zatrzaski klapkami. Pewne zdziwienie budzi umieszczony z tyłu wylot od wiatraczka. Czyżby wewnątrz było aż tak gorąco?

Powyżej klawiatury znajduje się pokaźnych rozmiarów kulka od trackballa. Niestety jego przyciski, znajdujące się niemal na krańcu prawej ścianki, są stanowczo w zbyt małej odległości od samej kulki – żeby je wcisnąć trzeba w dosyć niewygodny sposób zginać palce. Z lewej strony, nad klawiaturą znajduje się kilka lampek kontrolnych informujących o aktualnym stanie komputera – włączony, naładowany, aktywny twardy dysk, NumLock itp. Obok, w okrągłym zagłębieniu znajduje się włącznik. Ponadto na prawej ściance umieszczony został „wlot" do stacji dysków 3,5", a na przeciwnej - złącze do kart PCMCIA 2.0. Złącze to akceptuje albo jedną kartę w standardzie III (np. twardy dysk), albo dwie karty w standardach I i II. Kombinacja I + II jest oczywiście możliwa, podobnie jak II + II. Z tyłu znajdują się złącza: równoległe, szeregowe, video i Expansion Bus. To ostatnie umożliwia podłączenie modułu, w którym możemy instalować standardowe karty rozszerzeń.

Klawiatura jest wygodna. Duża i rozsądnie rozplanowana. Z dodatkowym klawiszem „Function" możemy ustawić specjalne opcje: tryb uśpienia, centrowanie ekranu, przełączenie LCD/monitor. Po zdjęciu dwóch zabezpieczeń możemy ją odchylić i wyjąć. Pod spodem znajdziemy dwu i półcalowy twardy dysk i miejsce na dodatkową pamięć (niestety, nie w standardzie SIMM). Dysk możemy wymienić na dowolny inny, ale trzymający wymiary. Producent oferuje pojemności od 170 do 450 MB.

Wyświetlacz, ta pięta achillesowa dzisiejszych notebooków, jest wykonany w technologii LCD STN, podświetlany, czarno-biały i niestety smuży. Dla zasobniejszych przewidziano modele z wyświetlaczem kolorowym LCD DualScan i TFT.

Tyle o „zewnętrznościach", teraz –

CO W ŚRODKU?

Procesor I486SX 25 MHz daje najmniejszą możliwą, akceptowalną moc jak na potrzeby współczesnego oprogramowania. Istnieją jednak modele wyposażone nawet w DX2/66 MHz, również pamięć można rozbudować do 12 MB. Nowością jest wprowadzenie magistrali VESA LocalBus, do której podłączono kartę video SVGA Cirrus i twardy dysk. Po zainstalowaniu odpowiednich sterowników osiągi obu tych urządzeń są więcej niż zadowalające. Zastanawiam się jednak, czy wprowadzenie takiej nowinki nie pociągnęło za sobą konieczności dodania wiatraczka chłodzącego – hałaśliwego i mocno ograniczającego czas pracy na samych bateriach. Przy standardowym użytkowaniu komputer wytrzymywał 2-3 godziny. Ponowne ich ładowanie zabiera ok. 2 godzin.

SUMMA SUMMARUM

Ponieważ gusta nie podlegają dyskusji nie będę się wdawał w dłuższe dywagacje na temat wyglądu. Powiem jedno: co pewien czas przez Zachód przechodzi fala zainteresowania i ślepego uwielbienia dla jakiejś mody, twórcy itp. Colani jest niesiony taką falą i wcześniej czy później zostanie wyrzucony na pustynny brzeg razem ze swoimi projektami. Samo zjawisko świadczy o stagnacji i hmm... marazmie panującym za Odrą i nieco dalej. Pozostaje nam tylko trzymać się od tego z daleka i śmiać się serdecznie z bałwochwalczej czci dla przedmiotu – ważniejsza jest zawartość i wygoda.

BlueNote, jak zaznaczyłem, oferuje niezbędne (w epoce Windows) minimum. Do wyboru mamy modele „mocniejsze", ale i droższe. Jakkolwiek warte podkreślenia są trzy cechy: szybka karta graficzna i dysk oraz uniwersalne gniazdo PCMCIA. Jeśli chodzi o wygodę to dobre wrażenie psują źle umieszczone przyciski trackballa. Klawiatura jest naprawdę niezła, a w dźwiganiu trzykilogramowego ciężaru wydatnie pomaga duża, elegancka torba.

Aha, jeszcze jedno – on robi wrażenie na ludziach...

Krzysztof WŁODARSKI

OSIĄGI

NU System Info [illegible]
CPU 54.2
DISK 10.6
transfer [illegible]
czas dostępu [illegible]
czas „od [illegible] do ścieżki" 4.0 ms
[illegible] v3.0
CPU 1222 [illegible]
FPU 133 [illegible]
DISK
transfer 973 KB/s
czas dostępu 6.9 ms
czas „od [illegible] do [illegible]" 5.8 ms
VIDEO
BIOS 7013 znaki/s
bezp. 78827 [illegible]
LandMark v6.00
CPU 119
Video 289[illegible] znaki/ms
Winbench v2.69 [illegible]
640x480x16 - 3.3 min
640x480x256 - 2.3 min
Wi[illegible] Tech v1.00
2.15 (640x480x16)
3.43 (640x480x256)

duże rozmiary i masa
hałaśliwy, energożerny wiatrak
niewygodnie umieszczone przyciski trackballa

+ szybka karta graficzna i dysk (VLB)
+ złącze PCMCIA w 3 standardach
+ wytrzymała obudowa
+ obszerna i wygodna torba
+ akceptowalna cena

Procesor: Intel 486SX/SL 25 MHz 8 KB Cache
Pamięć: 4 MB
Karta video: Cirrus SVGA VESA LocalBus
Wyświetlacz: LCD mono STN (pasywna matryca) podświetlany, przekątna 24.1 cm (9.5")
Twardy dysk: CONNER 250 MB IDE LocalBus
Stacja dysków: 3.5" 1.44 MB
Porty: RS-232C (9 pin), Centronics (25 pin), PCMCIA I/II/III, zewnętrzny monitor (15 pin), do dodatkowej klawiatury (PS/2) oraz specjalizowane złącze do Expansion Base
Klawiatura: 85 klawiszy + „Function", klawisze kursorów w kształcie odwróconego „T", wbudowany trackball
Akumulatory: NiCd
Czas pracy: 3 h podczas normalnego użytkowania
Czas ładowania: 2 h
Wymiary: 282x232x52 mm
Waga: 3.0 kg
Oprogramowanie: DOS 6.2, Windows 3.1 PL
Cena: 38.6 mln + VAT = 47.4 mln

Dystrybutor: VOBIS,
ul. Grzybowska 39,
00-855 Warszawa,
tel. (022) 240524

PECET - zrób to sam

■ ***Kupno peceta to niemały wydatek. Szczególnie, gdy chcemy od razu dostać gotowy komputer. Można inaczej – kupować sobie kolejne elementy w miarę przypływu gotówki, by po zgromadzeniu kompletu złożyć komputer własnoręcznie.***

Nie jest to wcale trudne, pod warunkiem zachowania pewnej ostrożności i delikatności. Krótki Obrazkowy Kurs Składania Peceta powinien być w tej sytuacji bardzo przydatny. Jako model przyjąłem komputer o standardowej (dziś) konfiguracji – 386DX/40 z 4 MB pamięci – jest to obecnie praktyczne minimum, jeśli chodzi o coś więcej niż wprowadzanie tekstów czy innych danych pod DOS-em.

Przygotowania rozpoczynamy już kilka miesięcy wcześniej, etapami kupując niezbędne części:

– obudowę,

– płytę główną i procesor (co najmniej 386DX, najlepiej AMD (40 MHz),

– pamięci (co najmniej 4 MB),

– kartę multi I/O oraz „śledź z ogonami",

– kartę graficzną,

– stacje dysków,

– dysk twardy (co najmniej 120 MB - programy zajmują coraz więcej miejsca),

– kable podłączeniowe do dysków.

Potrzebne będą jeszcze podstawowe urządzenia peryferyjne – mysz, monitor i klawiatura – ale na razie można je pożyczyć.

Z narzędzi, potrzebny jest spory wkrętak z końcówką krzyżową. Najlepszy jest (o ile się go ma lub można pożyczyć) wkrętak elektryczny, oszczędza on czas i siły.

Jeszcze jedna sprawa – elektryczność statyczna. Choć większość obecnie produkowanych części jest dość odporna, to jednak silna elektryzacja nadal bywa przyczyną uszkodzeń układów scalonych. Dlatego też, przed przystąpieniem do montażu (a także czasem w jego trakcie) dobrze jest rozładować się, dotykając kaloryfera lub rury wodociągowej (części niemalowanych).

Ziemia została zaatakowana i zniszczona, ale opuściłeś planetę przed tym przykrym zdarzeniem. Udało Ci się założyć w kosmosie kolonię wystarczająco daleko, by nie słyszeć rzężenia mordowanych.

Teraz przystępujesz do długotrwałej budowy swego imperium niemal od zera (w sumie zostało Ci to, co zapakowałeś na statek). Po wylądowaniu równasz teren, drążysz tunele (kolonia może mieć kilka poziomów), budujesz kopalnie, stawiasz budynki mieszkalne i urządzenia umożliwiające życie na planecie. W końcu zbroisz się, by zniszczyć konkurencję. Grożą Ci przy tym bunt Twych podwładnych, ich ucieczka, katastrofy kosmiczne i wrogowie.

Outpost wygląda na mocno skomplikowaną Civilization. Naukowcy pracują nad zgłębianiem kilku dziedzin wiedzy pozwalających na budowę urządzeń ułatwiających życie: klimatyzatorów, oczyszczalni ścieków, fabryk, magazynów, posterunków policji, szpitali. O złożoności świata świata wykreowanego w grze świadczy liczba gałęzi nauki - jest ich 9, a każda posiada po kilka kierunków, których poznanie często prowadzi do odkrycia lub ulepszenia kilku urządzeń. To z kolei pozwala Ci rosnąć w siłę i zakładać następne kolonie, wymieniać między nimi surowce i kolonistów.

Czas gry nie jest realistyczny - podzielono go na tury. Grafika, dość ponura i monotonna, całkiem nieźle oddaje atmosferę kosmicznych przestrzeni (o ile mają one atmosferę). Do mocnych stron zaliczyć można także Help, porównywalny z Civilopedią. Należy przy tym dodać, iż wszystko chodzi przeraźliwie wolno (486 DLC 40 MHz 4MB RAM), co jest zapewne spowodowane korzystaniem gry z Windows.



Outpost

Ponieważ Outpostem zacząłem się bawić niedawno, a zabawa zapowiada się wyborna, nie omieszkam skreślić jeszcze paru słów na jego temat w najbliższym wydaniu "Jest TAKTYCZNIE! ".

Sir Haszak

Producent: Sierra - on - Line
Rok produkcji: 1994
Komputer, na którym człapie: 386 z 4MB RAM, preferowany 486 DX 8 MB RAM

Podobne:
Master of Orion - masz za zadanie zdobycie władzy w galaktyce Oriona; Twe wysiłki w przeważającej części skupione są na militariach (łącznie z odkryciami); PC 386
Reunion - fabuła bardzo podobna do Outposta, także budujesz bazy w kolejnych układach planetarnych, ale Twe zainteresowania naukowe są znacznie węższe, a przeciwnicy dość prymitywni i niegroźni. PC386

Dark Legion

Matka Ziemia wstrzymała na chwilę oddech. Wiedziała co zacznie się za kilka chwil. Nie pierwszy raz jej dzieci ruszają do walki - jak zwykle skończy się tak samo, popłynie mnóstwo krwi, którą będzie musiała wchłonąć. Wnet zagrały surmy bojowe, konie podniosły głowy, wojownicy podnieśli miecze, magowie zapalili świece... i zaczęło się!

Strategia to tak pojemny typ gier, że znajdzie się też w niej i coś dla maniaków magii i miecza. Wielbiciele gier RPG nierzadko rezygnują z gier strategicznych zrażeni światem w jakim muszą dowodzić swoimi armiami (ARNHEM, brrrr! A gdzie tam smoki?). Tym razem nie będą zawiedzeni, gdyż "DARK LEGION" wprowadza w świat wspaniałego fantasy. Znajdziemy tutaj to co lubimy najbardziej, czyli Demony, Magów, Iluzjonistów, Orki, Trolle, Duchy, Straszydła, Demonologów, Wampiry itd.



W tej wspaniałej scenerii będziemy uczestniczyć w bitwach, potyczkach, pojedynkach i walkach wszelkiego typu. Oprócz dziesięciu gotowych scenariuszy (gotowe armie i ich rozstawienie na planszy), możemy sami ustalić zakres bitwy, ustalając liczbę punktów, za którą możemy wykupić armię; oraz wybrać planszę (jedną z 21 gotowych), na której cała rzecz będzie miała miejsce.





Armie, oprócz zróżnicowania osobowego, mogą jeszcze różnić się rozstawieniem wojsk na planszy, posiadanymi pierścieniami magicznymi, zastawionymi pułapkami - mówiąc krótko, jest z czym się bić.

Techniczna strona gry to czarująca, podkreślająca klimat walki muzyka, fantastycznie wręcz wykonana grafika. Animacja w grze zasługuje na wyróżnienie, gdyż każda postać posiada oddzielny dla siebie sposób poruszania się (świetne!).

Może na koniec małe wskazówki. Ochraniaj strażnika Orb - a (ORB KEEPER), gdyż jeżeli zginie to przegrałeś. Dużą wartość strategiczną mają demonolodzy (CONJURER), gdyż są w stanie zwiększyć Twą armię, przyzywając na pole bitwy demony z innego wymiaru. Zapoznaj się z techniką walki każdą z postaci (po prostu potrenuj). To tyle na dzisiaj, lada moment zamieścimy dokładniejszy opis tej doskonałej strategii.

EMILUS

Producent: Strategic Simulation Inc.
Rok wydania: 1994
Komputery: co najmniej PC 386 (32MB na twardym dysku)
Podobne: Archon i Archon Ultra - Walka rozgrywana jest na planszy (podobnej do szachowej) reprezentującej pole bitwy. Gdy dochodzi do starcia (czyli "bicia szachowego"), akcja przenosi się na wycinek planszy, przedstawiony jako rzeczywisty (drzewa, wzniesienia, rzeki, itp.) teren. Tutaj walka zmienia się ze strategicznej, na taktyczno - zręcznościową.

1 Outpost 
2 Dark Legion
3 Genesia









Genesia

Genesia to gra strategiczna, choć w przypadku tego typu programów znacznie zręczniej mówić o symulacji rozwoju społeczeństwa. Spotykamy się bowiem z tym samym problemem co w Cywilizacji czy Megalomanii. Mając do dyspozycji niewielką liczebnie grupkę osadników musimy stworzyć silne państwo. A silne państwo to rozwój wszelkiego rodzaju infrastruktury gospodarczej, budowa armii, postęp naukowo - techniczny. Później przyjdzie czas na skonfrontowanie swych sił z wrogimi plemionami czy państwami, a w międzyczasie należy dbać nie tylko o stan kasy, ale i o morale naszych poddanych, o ich zdrowie, o ilość zapasów (bo kto jest zbyt długo głodny ma skłonności do przenoszenia się na lepszy ze światów).

Zaczynamy grę z kilkoma osadnikami. Na początku widzimy krainę, w której przyjdzie nam żyć. Jest tam zwykle już jakaś chatka i na jednym z pól brązowy pasek. Pasek ten to bardzo ważny element gry, gdyż kliknięcie na niego przenosi do "menu stanu osobowego". Tam ustalamy czym mają się zająć osadnicy.

ZAWODY:

drwal - będzie cię zaopatrywał w drewno potrzebne do budowy wszystkich ważniejszych budynków.

stolarz - zajmuje się obróbką drewna uzyskanego w wyniku pracy drwala.

architekt - prosta zasada. Ilu masz architektów tyle budowli naraz możesz wznosić.

kowal - pracuje w warsztatach. Wykonuje przedmioty, które najpierw musi wynaleźć wynalazca.

wynalazca - pracuje w warsztatach nad rozwojem nauki.

specjalista - wyrabiane przez nich rzeczy można korzystnie sprzedać w sklepie.

Podstawową sprawą na początku jest uzyskanie odpowiedniej ilości materiałów (drewno, metal, kamień) i budowa magazynu. Aby zapewnić sobie ciągły dopływ metalu i kamienia należy wznieść drill (wieża wiertnicza). Potem przychodzi czas na inne budowle.

magazyn - niestety nie jest bez dna, ale mieści się w nim sporo. Do jego budowy warto przystąpić na samym początku gry, gdyż inaczej nie będziesz miał na raz więcej niż po 10 jednostek kamienia, drewna i metalu.

koszary - centrum zarządzania krainą. Kliknięcie myszą na faceta za stołem pozwala ustalić wysokość podatków, a także powołać armię z nie zajętych żadną pracą osadników lub zaproponować sojusz jednemu z przeciwników.



warsztaty - tu pracują kowale i wynalazcy. Wynalazca to ten człowiek za deską kreślarską. Kiedy klikniesz myszą na niego wejdziesz w "drzewko wynalazków". Kliknięcie na określoną ramkę spowoduje zapalenie się żaróweczki, znaczącej że facet pracuje. Kiedy wynajdziesz już użyteczne przedmioty zbuduje je kowal.

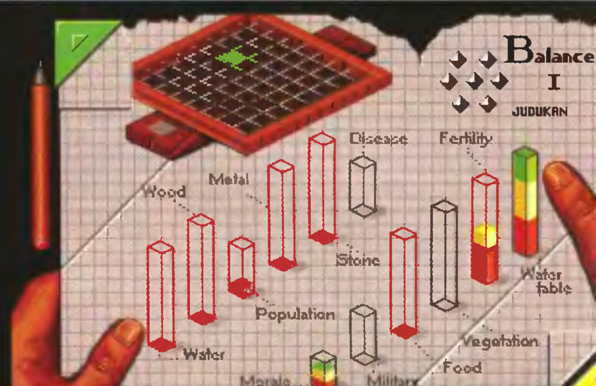
świątynia - jej obecność dobrze wpływa na morale poddanych. Tu poza tym przechowujesz kryształy.

sklep - jeśli załadujesz na wózek towary z magazynu i zawieziesz je pod sklep otrzymasz od handlarza trochę szmalu.

tawerna - od popijających podróżnych możesz otrzymać mapy, na których będzie zaznaczone położenie poszukiwanych przez ciebie kryształów.

To właściwie wszystkie podstawowe informacje, jakie powinny wystarczyć do poradzenia sobie z problemami tego świata. Warto tylko nadmienić jeszcze, że ostateczny sukces jest ściśle zależny od rozwoju techniki i nauki. Jeżeli zlekceważysz te problemy twoja armia padnie w pierwszej potyczce. Bo niestety, aby skutecznie walczyć trzeba dysponować oddziałami łuczników (a więc wynaleźć łuk czy kuszę) lub rycerzy (zbroja, uprząż; ta ostatnia nie dla rycerza, oczywiście, tylko dla jego konia). Trzeba też zbudować armaty i balony.

Szczerze przyznam, że w Genesię grałem krótko. Właściwie tylko tyle, aby móc w stanie napisać powyższy artykuł. Zniechęciły mnie setnie kłopoty z rozmnażaniem moich osadników. W zamian za to mieli oni tendencję do spadającego morale i do wymyślania sobie wszelakich chorób, aby tylko nie pracować. I jeszcze w dodatku bezczelnie na te choroby umierali. Ciężkie jest życie władcy zwłaszcza rządzącego tak nieodpowiedzialnym społeczeństwem. Umieranie bez zgody króla to, do cholery, zdrada stanu!



Genesia naprawdę raduje serce grafiką. Postacie się ruszają (drwal zabawia się drzewkami i siekierką, farmer łazi po polu), budowle są nie tylko realistyczne, ale i estetyczne, a wnętrze magazynów, koszar czy warsztatów jest pieczołowicie dopracowane.

Miło też, że można wybrać pole do ekspansji spośród pięciu różniących się (czasem bardzo znacząco) krain. Genesia jednak nie rzuciła mnie na kolana. Może i dlatego, że jak już pisałem, poświęciłem jej niewiele czasu. Mam jednak zasadę, że rzadko kiedy spędzam czas nad programami, które nie potrafią mnie zauroczyć od pierwszej chwili (Hitchcok tak mówił o dobrym filmie: najpierw musi być trzęsienie ziemi, a potem napięcie powinno stopniowo narastać). Genesia nie zauroczyła, trzęsienia ziemi nie wywołała, a więc powędrowała na półkę i jak tylko zabraknie mi dyskietek znajdzie się w pierwszej kolejności do kasacji.

JACEK PIEKARA



Jest taktycznie

The

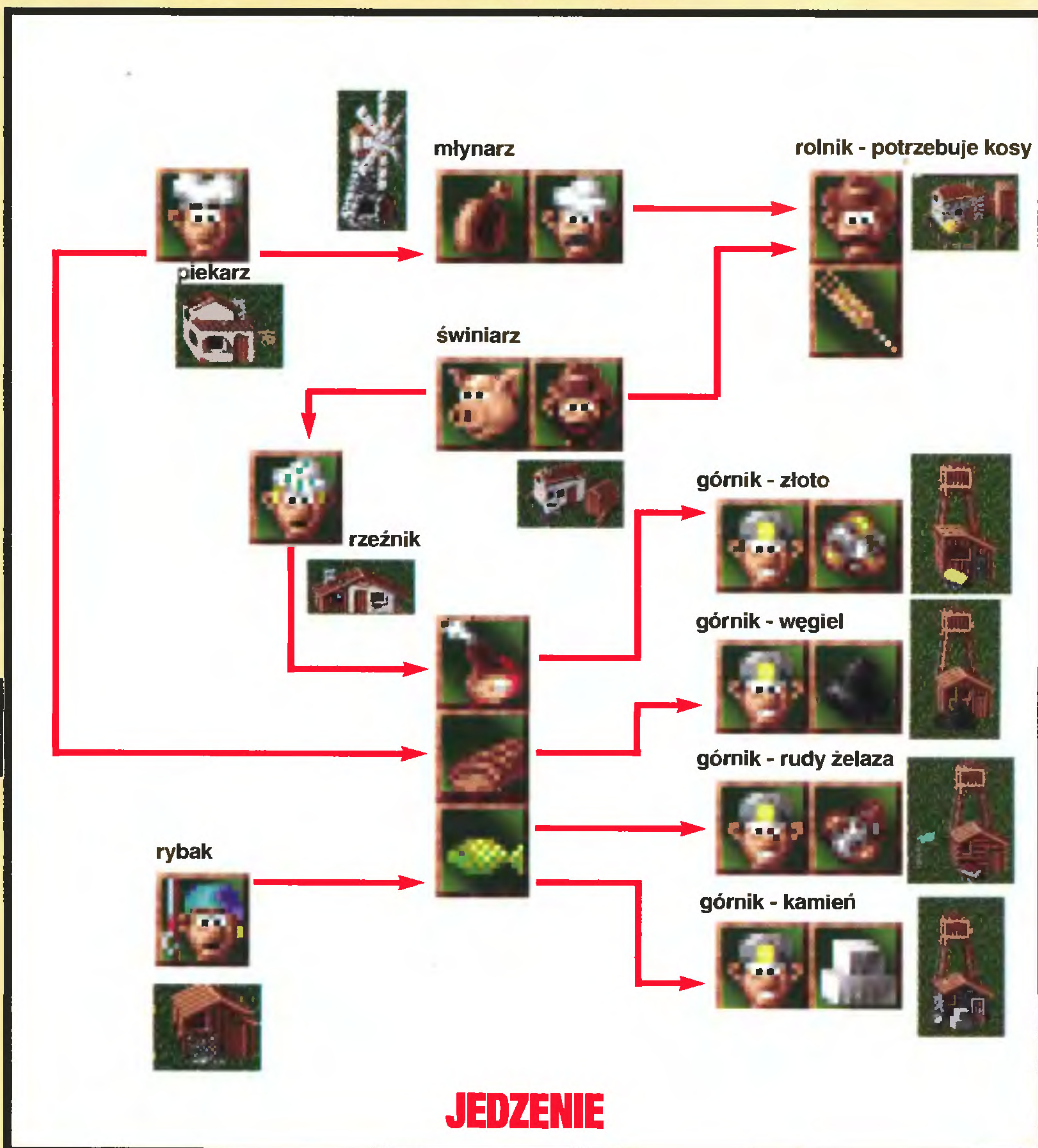
Błękitne niebo unosiło się jakimś cudem nad sielankową krainą, w której tylko górnicy potrzebowali cokolwiek jeść, by pracować i tylko żołnierze kolekcjonowali złoto. Tobie przypadła rola gospodarza tych ziem, mającego stworzyć sprawny system gospodarczy zdolny wesprzeć zbrojne ramię założonej tu średniowiecznej osady.

Na początku możesz wybrać poziom wiedząc, iż ważne są 3 wskaźniki oznaczające kolejno: wielkość zapasów na początku, inteligencję oponentów i szybkość przyrostu naturalnego.

Jak to się robi?

Najpierw wybierasz miejsce, w którym za darmo i błyskawicznie staje zamek (na wyższych poziomach komputer sam wybiera Ci miejsce i problem z głowy), rozciągając swe wpływy na okoliczne ziemie i tworząc początki państwa w kształcie sześciokąta. Zamek staje się jednocześnie magazynem gromadzącym wszelkie towary, kuźnią kadr osady (tu kształcą się murarze, drwale, rybacy itp.) oraz bazą dla armii (szkoli wojów). Teraz stawiasz budynek w pobliżu zamku i łączysz do ścieżką. Z zamku wyrusza murarz i po chwili staje domek. Należy dodać, iż ścieżki, które prowadzisz powinny być najkrótsze i najmniej strome, co często się niestety wyklucza. Stromość ścieżki wyrażona jest kolorem ikonki: ciemnozielona - płaskie, jasnozielone - niezbyt płaskie, żółte - dość strome, jasnoczerwone - strome, ciemnoczerwone - b. strome (bardziej stroma ścieżka - wolniej chodzą ludzie).

Prócz działalności gospodarczej, którą omawiają wykresy, przystępujesz do budowy wartowni na granicach swego państwa - gdy tylko wprowadzą się do niej rycerze, granice państwa przesuną się. Jeśli w nowych granicach znajdują się zabudowania konkurentów, idą one z dymem (a szkoda). Masz pięć rodzajów wojów. Im dłużej rycerz pozostaje w zamku, tym lepiej jest wyćwiczony (awansuje do coraz wyższych kategorii; najwyższa ta z opuszczoną przyłbicą). W warowniach i wieżach wartowniczych też można ich trenować, ale trwa to dłużej. Każda flaga na strażnicy niesie dwie informacje: o liczebności wojsk w środku (wysokość na maszcie) i o zasięgu oddziaływania wrogich sił (największe - czarny krzyż). Te z krzyżami po przeciwnej stronie granicy dobrze szybko zaatakować, klikając dwoma przyciskami myszy - są groźne. Gdy wybierzesz oddział, zaczną się pod nią zbierać rycerze i odbędzie się seria pojedynków, którym możesz się tylko przypatrywać (jest czemu - prócz pchnięć i cięć można dopatrzyć się celnie serwowanych kopniaków, co nie przystoi rycerstwu, ale bywa skuteczne). Zazwyczaj walka odbywa się do trzech trafień i trup samoczynnie opuszcza pole bitwy. Jeśli zdołasz pokonać wszystkich obrońców i ewentualną odsiecz nadchodzącą z zamku lub magazynu, zajmujesz budowlę i przybywa Ci kawałek ziemi.



O stanie naszej gospodarki dowiadujesz się ze statystyk. Umożliwiają oni zobaczenie jak kształtuje się produkcja poszczególnych dóbr materialnych, jak wygląda struktura zawodowa Twego państwa, w końcu wygląda państwo w porównaniu z konkurentami pod względem rozległości, liczby zabudowań i liczebności armii. W tym samym panelu możesz regulować przepływ surowców: czy drewno dać szkutnikowi, czy na budowę domów, czy węgiel idzie do hutnika topiącego złoto, czy do wytapiającego stal itp.

Od czasu do czasu trafiają do Ciebie różne informacje sygnalizowane karteczką w lewym dolnym rogu: a to Twój geolog coś odkrył, a to do nowej strażnicy wprowadzili się rycerze, ktoś Cię najechał lub Ty najechałeś - samo życie.

Osadnictwo jako sztuka - poradnik dla niezaawansowanych

1. Zamek - jeśli możesz go postawić samodzielnie, próbuj usytuować w okolicy lesistej, bogatej w kamień i przylegającej go gór. Dobrze też mieć w okolicy wodę;

2. Budowle - sprawdź, co w okolicy da się postawić (klik oboma klawiszami myszy na ikonie budowania) i dopiero wtedy wskaż plac budowy; od razu przystąp do budowy strażnic, co rozszerzy granice; co jakiś czas sprowadzaj rycerzy do zamku - zostaną wymienieni na wytrenowanych; w miarę możliwości stawiaj budynki według branż (wykresy obok); jeśli zależy Ci na szybkim wybudowaniu czegoś, nie rób rozgałęzień dróg i nie umieszczaj na nich innych placów bu-

dowy - surowce dostarcza się do najbliższej budowy; nie zabudowuj terenów wokół leśnika i rolnika - gdzieś muszą sadzić (jak nałóg to nałóg);

3. Kopalnie - przed budowaniem kopalni sprowadź geologa, by sprawdził, jakie bogactwa są w górach; jeśli coś znalazł i nie są to duże zasoby - poczekaj - może w okolicy są większe, które zaraz zostaną odkryte; jeśli znalazł już coś wartościowego od razu postaw kopalnię, nawet jeśli nie masz zamiaru w tej chwili jej budować - potem odkryte i zaznaczone miejsca znikają; po wyczerpaniu zasobów sprowadź geologa - może odkryje coś w miejscu, gdzie stoi kopalnia;

4. Zaopatrzenie - towary przenoszone są od chorągiewki do chorągiewki; w przypadku, gdy mamy długą drogę i chcemy transport przyspieszyć, możemy podzielić ją chorągiewkami, co sprawi, że tragarze będą musieli pokonywać krótsze odcinki; w odległych okolicach państwa stawiaj magazyny - pełnią rolę podobną do zamku; możemy ponadto regulować, co ma być w pierwszej kolejności do nich noszone;

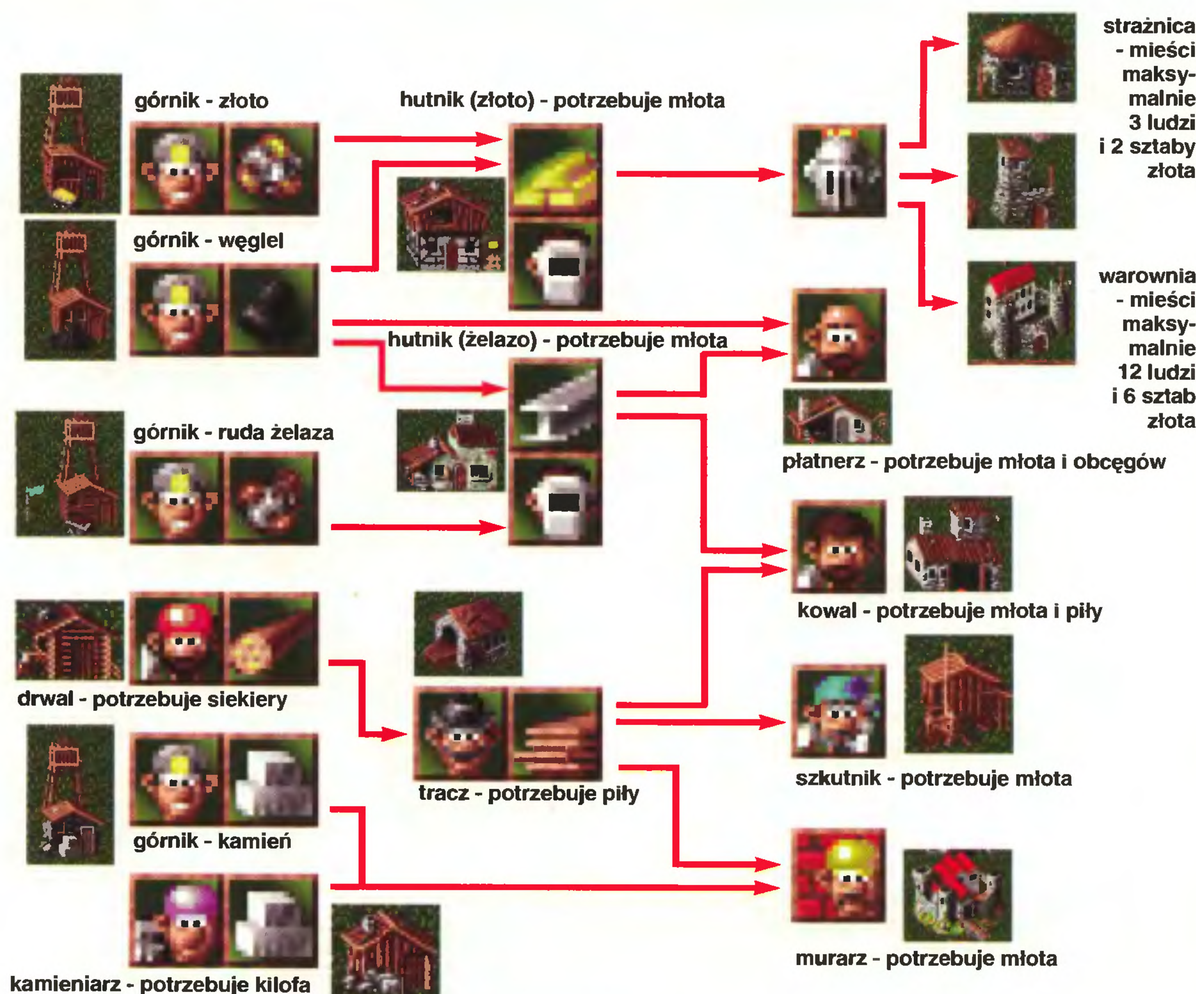
5. Wojsko - poczekaj z najazdami aż płatnerz wykuje trochę mieczy i tarcz; chcąc zmobilizować wojsko do obrony trzeba złożyć w wartowniach złoto; w razie zadymy w granicach państwa wyprowadź z zamku rezerwy, co odciąży obrońców; w razie zadymy pod zamkiem czyń odwrotnie.

Settlers

The Settlers to bardzo dziwna gra. Ludzi zupełnie nie posługują się pieniądzem, żywności potrzebują tylko wybrańcy, cała ludność osady to mężczyźni (może dlatego, że produkowane są tylko miecze; kądzieli nie zauważyłem) i do tego się rozmnażają (przez pączkowanie? podział poprzeczny? fragmentację plechy? mężorództwo?). Rycerze są, ale tylko piesi. Mimo tego gra się rewelacyjnie, obserwując kipiące życiem państwo z setkami poruszających się podwładnych. Gra jest lepsza od swych poprzedniczek (BI2) w tym, że nie ogranicza Cię tylko do przygotowanych scenariuszy. Sam możesz wykreować świat i zmierzyć się z takimi przeciwnikami, jacy Ci się podobają (11 rodzajów komputera + kolega).

Pomysł The Settlers jest genialny w swej prostocie. Polecam więc tę rewelacyjnie prostą i wciągającą grę, czekając na następne produkcje Blue Byte'a.

Sir Haszak



Jest taktycznie

Nie wierzę byś o tym nie słyszał Czytelniku, więc tylko dla formalności dodam, o czym jest Theme Park - budujemy tutaj lunapark, przy czym jest to bardziej złożone niż zakładanie miasta w klasycznym Sim City.

Mamy trzy poziomy trudności: treningowy (zarządzamy lunaparkiem budując urządzenia rozrywkowe, sklepy, domki z serduszkiem, sadząc roślinki i zatrudniając obsługę), symulacyjny (dochodzi opracowywanie ulepszeń technicznych w laboratorium) i globalny (do obowiązków dołączasz zaopatrzenie sklepów w 6 rodzajów artykułów spożywczych i walka na giełdzie papierów wartościowych).

O co chodzi?

Na początku mamy miejsce na lunapark. które własnoręcznie sobie wybraliśmy, i doradcę (jeśli go chcemy). Zaczynamy od budowy jednej budki z lodami, jednego rozrywkomatu (taki sobie neologizm) i alejek łączących je z wejściem. Musimy się przy tym sprężać (a sprężarek brak), bowiem czasu zatrzymać się nie da - jego upływ można tylko przyspieszyć lub zwolnić, czyli i tak lepiej niż w rzeczywistości. Teraz naciskamy "O" i już w środku mamy pierwszych spragnionych rozrywek gości. Oczywiście w tym samym czasie podobne ruchy wykonują właściciele 23 innych parków zabaw rozrzuconych po wszystkich kontynentach.

Naszym pierwszym głównym celem jest nie zbankrutować. Drugim, o wiele łatwiejszym, wygrać (do tego niezbędne jest jednak osiągnięcie celu pierwszego). Źródłami dochodu są wpływy ze sprzedaży w sklepach (max.16 typów), z korzystania z rozrywek (max.28 rodzaje), opłat za wstęp i czasem dywidenda z pieniędzy ulokowanych w akcjach konkurentów. Wydatki to opłacanie pracowników, produkcji fabryk zakąsek, podatku gruntowego, poniesienie nakładów na badania i ewentualne dywidendy dla tych, którzy nas podkupili.

Zawód - zarządca

Prowadzisz kilka rodzajów działalności (piszę o etapie ostatnim, czyli zarządzaniu globalnym):

1. Budowanie - po pierwsze musisz się zdecydować, co budować - jeśli ludzie mają mało pieniędzy (o czym Cię lojalnie uprzedzają), musisz wyciągać je powoli - zazwyczaj drobne przekąski i różne machiny do huśtania, bujania, jeżdżenia; wszystkich nadzianych pozbawia się gotówki w sklepach z upominkami, jadłodajniach ze stekami itp. ; trzeba też wyczuć czy chcą się bawić, czy np. tylko obżerać i budować to, co im pasuje. Ważne są wszelkiego rodzaju alejki i płotki. Po alejkach lubią się poruszać, płotki zabezpieczają by nie poleźli tam, skąd nie wiedzą jak wrócić. Jest to ważne - jeśli zabłądzą wpadają w zły humor, co wywiera wpływ na ocenę Twego lunaparku.

Od czasu do czasu trzeba będzie wyburzyć coś ze względu na zły stan techniczny i postawić w to miejsce coś nowego. Jeśli się nie pospieszysz uszkodzony obiekt wybuchnie, a w jego miejsce nie postawisz już nic innego prócz kibla i paru drzew (nie zapomnij przed wyburzeniem zamknąć obiektu dla gości).

Dobrze jest umieścić trochę bajorek, obsadzić park drzewami - to podnosi walory estetyczne spacerów po nim. Nie zawadzi również kilka toalet, by nie znajdować niespodzianek pod krzaczkiem (żartuję, wszyscy wytrzymują do wyjścia, choć się skarżą na braki w wyposażeniu).

2. Personel - musisz zatrudnić sprzątaczy i koniecznie zdefiniować im obszar działania - jeśli nie zrobisz tego pierwszego wielobarwne pawie i rozdeptane hamburgery przyozdobią alejki, jeśli nie zrobisz tego drugiego - zatrudnieni będą bumelować i branie pensji będzie jedynym znakiem tego, że żyją.

Inżynierowie potrzebni są do napraw. Można im wskazać jakieś dymiące urządzenie, a zainteresują się nim (widać stopień zdezelowania - patrz wykres).

Przebierańcy służą głównie bawieniu gości, dlatego należy ich porozmieszczać w miarę równomiernie. Strażników natomiast nie eksponować bardzo - płoszą odwiedzających.

3. Laboratorium - pracujesz nad pięcioma kategoriami ulepszeń: rozwijanie istniejących urządzeń (wypuszczanie ich kolejnych wersji, które automatycznie pojawiają się w lunaparku), opracowywanie nowych sposobów rozerwania ludzi (F1, konmi itp.), wyszukiwanie nowych form wyłudzania od ludzi pieniędzy w lunaparku (jadłodajnie, sklepy w upominkami, strzelnice), szkolenie pracowników i pozyskiwanie różnych badyli upiększających park. Czego potrzebujesz najpierw? Porównaj z budowaniem. O każdym wynalazku informowany jesteś w prawym górnym rogu (żarówa).

4. Zaopatrzenie - zamawiasz osobiście w fabryce. W miarę wzrostu liczby odwiedzających możesz powiększyć produkcję, co zaoszczędzi Ci częstych wizyt. To, co zakupisz, możesz modyfikować słodsze lub mniej słodkie lody, napoje z większą lub mniejszą ilością lodu itp. Wskaźniki informują ile pozostało jeszcze danego towaru w sprzedaży - jeśli zapasy zeszły poniżej 100 sztuk należy zamówić na-

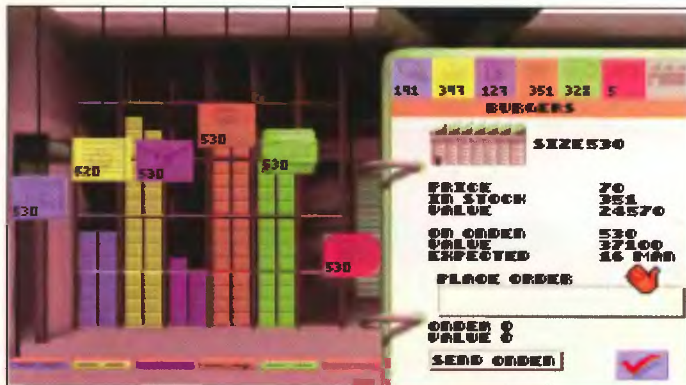
Theme Park





1 Theme Park





stępną partię. Zbyt szybkie zamówienie i dostawa powodują bowiem wywalenie niesprzedanego towaru, a więc i pieniędzy.

5. Odwiedzający - mają jedną zaletę - lubią gadać. Patrząc o czym (za mało napojów, za drogo, mam mało pieniędzy, to piwo jest nieświeże, nudzę się itp.), można modyfikować swe decyzje alokacyjne. Poza tym lubią się gubić i włazić, gdzie nie trzeba, śmiecić i... oceniać Twą pracę.

6. Statystyki i giełda - ocenie służy szereg statystyk i coroczny ranking najlepszych.

Zaczyna się od liczby ludzi w autobusie (największy wpływ - ceny wejściówek), liczba osób w parku (decyduje wielkość), przychody, rozchody, cena akcji, przychody sklepów i dochód z wejściówek - wszystko w postaci przejrzystych wykresów obrazujących ostatni rok, ostatnie 12 lat lub ostatnie 48 - lecie (dlaczego nie 50 - lecie?). Do tego mamy informacji o aktualnych zasobach w kieszeni, kasie zarobionej w bieżącym miesiącu, wielkości zaciągniętej pożyczki (jeśli jesteś desperatem) i jej oprocentowaniu.

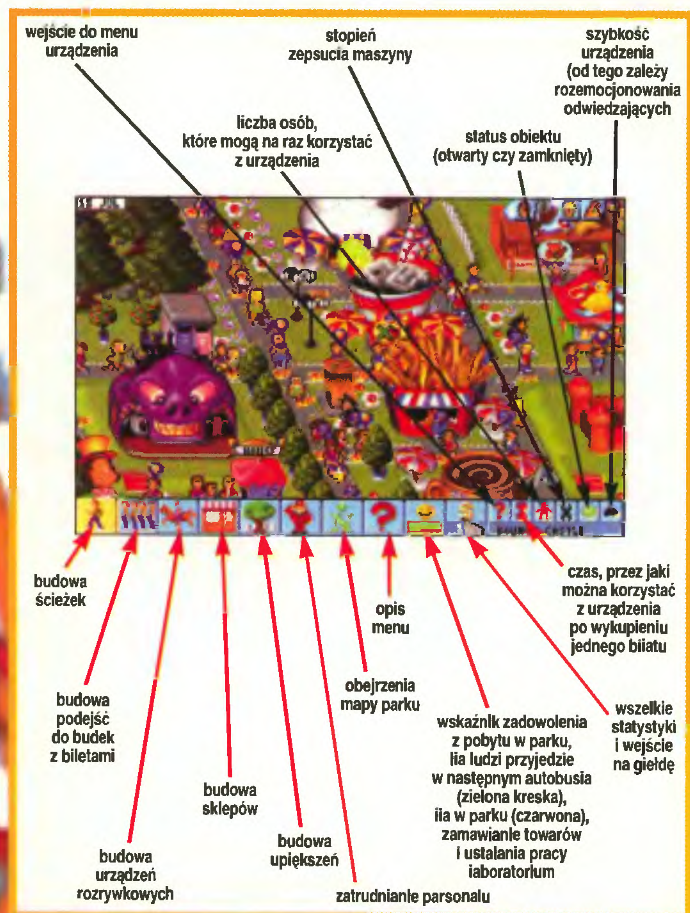
Coroczny ranking, budowany w dużej mierze na opiniach Twych klientów, obejmuje: zasobność właściciela, satysfakcję odwiedzających, ich rozemocjonowanie i podniecenie, wielkość lunaparku, udogodnienia (kibelki!), przyjemność (zieleń i jeziorka). W drugiej klasyfikacji przyznawane są dyplomy (i pieniądze do 10.000$) w następujących kategoriach: popularność (mierzona liczbą odwiedzających), bezpieczeństwo (szybkość urządzeń), zaawansowanie technologiczne (liczba wynalazków), sprawność urządzeń i opinie gości.

Niestety, rodzi się tu pewna sprzeczność. Otóż chcąc zapewnić gościom odpowiednią dawkę emocji musimy zwiększyć prędkość maszyn (na kolejce część osób wypada z wagonów na stromym zjeździe i z krzykiem na ustach nieudanie próbuje szybować, co z pewnością jest ekscytujące), ale spada wtedy bezpieczeństwo. Wóz albo nawóz - wybór należy do Ciebie.



Dodatkowymi elementami są doradca i sztuczne ognie. Doradca wspiera nas informacjami o menu, ale także przypomina o wstąpieniu do fabryki, sugeruje zmianę cen biletów lub przekąsek.

Sztuczne ognie zdecydowanie zwiększają atrakcyjność parku i zadowolenie przybyłych, ale kosztują straszne pieniądze. W dalszej grze można sobie pozwolić na całoroczne ich finansowanie, ale na początku trzeba się zadowolić fajerwerkami przez miesiąc, półtora (od połowy października - do opublikowania statystyk.



Ocena

Theme Park nie zachwycił mnie, bo nasłuchałem się o nim zbyt wiele przesadzonych opinii. Zbyt dziwne są dla mnie w grze ekonomicznej rozbudowa fabryki i płacenie jej później za to, co wyprodukuje (w sumie to moja fabryka - skoro za nią płacę, to wymagam; powinno się płacić za surowce), konieczność meldowania się na giełdzie zaraz na początku roku z prędkością światła, bo później żadnych akcji nie ma (nie myślę o początku gry, rzecz jasna, kiedy nikt nie ma kasy) oraz brak banku, do którego można włożyć zarobione pieniądze (po zakupieniu akcji konkurentów i przy rozbudowanym parku z kasą nie ma co robić, chyba że palić nią w piecu). Poza tym sztuczne ognie przesuwają się po ekranie wraz z kursorem myszy, co uważam za zbyt duży cud techniki. I ostatnia rzecz - coś, co nie jest może wadą, ale zmartwiło mnie, a zapewne zmartwi także parę innych osób posiadających zabytek klasy zerowej - 386 DX. Przy największym przyspieszeniu czasu gra traci płynność, wszelkie komendy wykonywane są z opóźnieniem - nie da się grać.

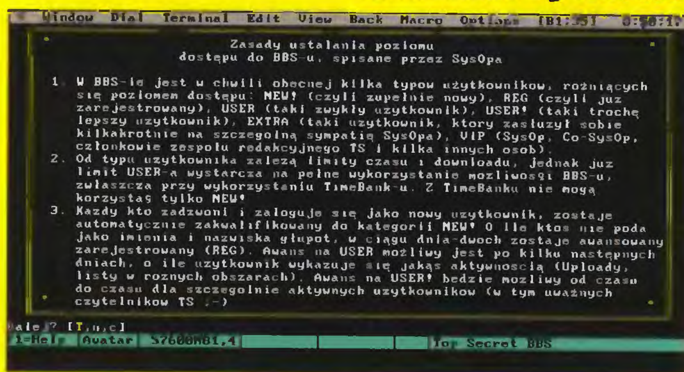
Z drugiej strony to dość solidny produkt. Świetne intro wprowadzające w klimat wesołego miasteczka, muzyka generalnie barowa, ale zróżnicowana - prawie każdemu urządzeniu przyporządkowana inna melodia, jako żywo kojarzona z wesołym miasteczkiem i na dłuższą metę nie do wytrzymania (aaaaa!). Poza tym całkiem zręczna animacja i ciągła akcja, wymagająca szybkości (na giełdzie) i przytomności umysłu (zawsze), bowiem pomimo wprowadzonych uproszczeń gra jest dość złożona. Dopracowano szczegóły, dzięki czemu np. inżynier przyjmuje zgłoszenie uszkodzenia przez telefon komórkowy, potakuje głową i rusza do naprawy.

Grzechem byłoby nie zagrać w Theme Park, grzechem byłoby nie nazwać go bardzo dobrym, ale grzechem również stałoby się przyznanie mu miana najlepszej gry ekonomicznej.

z up. Harrego
- Sir Haszak

BBS

handmade by Naczelny



SysOp ma głos!

Oj działo się przez ostatni miesiąc, działo. Tak się nalatałem się ze śrubokrętem dookoła BBS - u, że niemal kręćka dostałem. Dwa razy w ciągu dwóch dni wymieniałem twardy dysk kopiując bazę plików i przełożyłem komputer do nowej obudowy, a wszystko w biegu, w sumie przerwy w działaniu BBS - u nie trwały więcej niż godzinę... Ale po kolei.

Wszystkiemu winne są upały. Któregoś dnia rano postanowiłem uporządkować dyski i uruchomiłem SpeeDisk, taki przyjemny program defragmentujący pliki, mający wszelako jedną wadę - nie lubi, jak mu przeszkadzać. Niestety, dysk Samsung 250 MB nie wiedział o tym i postanowił się zepsuć z gorąca właśnie podczas robienia porządków. Jak wystygł, ruszył. Na dziesięć minut. Cóż było robić - wyłączyłem go całkiem, zostawiłem BBS w którym można było wyłącznie pisać listy i ruszyłem na miasto szukać pomocy. Pomocny okazał się Haszak, któremu ukradłem korzystając z chwilowej nieuwagi dysk 120 MB. Przerzucanie zawartości Samsunga na Seagate było dosyć kłopotliwe, jako że ten pierwszy działał najwyżej piętnaście minut po czym odmawiał dalszej współpracy, a w dodatku część plików (około 15%) uległa uszkodzeniu i nie dawała się skopiować. Tym niemniej po 16 godzinach BBS był znowu sprawny, a po następnych dwóch dniach wyposażony w ukradziony gdzie indziej (nie powiem gdzie!) dysk 200 MB Western Digital. Na razie wszystko działa prawidłowo.

Tyle o kłopotach ze sprzętem. Teraz o sukcesach i sukcesikach. Po pierwsze, udało mi się (aż się sam zdziwiłem) uruchomić program dzięki któremu dociera do nas GamesNet (i który robi kilka innych rzeczy, np. zawiesza BBS). Nie jest tego na razie dużo, ale kilka plików dziennie przychodzi, głównie nowe poziomy do DOOM-a i trainery. Najważniejsze, że zostały poczynione pierwsze kroki. Po drugie, nasza konferencja GRY. POL nabiera rozpędu, robi się w niej całkiem przyzwoity ruch, kilka - kilkanaście listów dziennie. Wprawdzie niekoniecznie wszystkie są na temat, ale jest ich sporo i są pisane naprawdę wszędzie, nie tylko u nas. To dobrze, userze, keep up a good work! Po trzecie, uruchomiłem BRE, czyli Barren Realms Elite. To taka gra, w której jako władca pewnego obszaru planety musisz dbać o rozwój swego królestwa, i jego stosunki z sąsiadami (pokojowe albo siłowe, wedle woli). Planeta to BBS, co istotne, możliwa jest również wojna między planetami - na razie jeszcze się do niej nie włączyliśmy, ale mam to w planach. Może kiedyś Haszak napisze coś o BRE w Jest Taktycznie. Po czwarte - ruszył TimeBank, jednak co to jest i po co - o tym za chwilę.

Sprawą budzącą najwięcej emocji wśród dzwoniących do nas - poziom dostępu. Poziom dostępu określa z czego wolno skorzystać użytkonikowi BBS - u, oraz jakie są limity - czasu (czyli ile minut dziennie wolno wisieć na drucie) i downloadu (czyli ile wolno ściągnąć od nas w ciągu dnia). W naszym BBS - ie nawet pierwszy raz dzwoniący użytkownik ma dostęp do wszystkiego (poza TimeBankiem). Jedyne różnice między różnymi poziomami dostępu dotyczą limitów. Okazuje się jednak, że limity są nieco za duże - i utrudniają czasem skorzystanie z BBS - u większej liczbie użytkowników (jak ktoś wisi na drucie przez pół godziny to inni nie mogą się dodzwonić, a jakby miał limit piętnaście minut, to zwolniłby linię dwa razy wcześniej). W związku z tym w najbliższym czasie należy się spodziewać zmniejszenia limitów, jednak żeby nie uniemożliwić ściągania od nas większych plików, uruchomiłem TimeBank - w banku można zdeponować niewykorzystane danego dnia minuty i kilobajty i odebrać je kiedy indziej. I to było na dzisiaj wszystko: -)

No to tyle, lecę łapać motyle

Borek

VIDA X



Czas jakiś temu pisaliśmy na tych łamach o programiku rozrywkowym pt. "Girlfriend", który, najogólniej rzecz ujmując, zajmował się symulowaniem osobnika płci żeńskiej, przy czym oczywiście autorzy zadbali o odpowiednie obniżenie stopnia trudności i oporności owej tytułowej panny w podejściu do spraw. Pomysł zdaje się chwycił, bowiem pojawiła się ostatnio nowa platforma tego typu nosząca nazwę "Interactive Girls Club" wraz z damą przedstawiającą się jako "Vida X"

Zasada działania nieco bardziej przypomina grę (wstępną - Sir Haszak), niż w przypadku "Girlfrienda": otóż należy szczęśliwie rozpoczęte spotkanie zakończyć w wiadomy sposób, rozwiązując przy tym zagadki pseudointelektualne. Żeby było łatwiej, możliwe do wykonania czynności są wypisane w okienkach pod spodem ekranu, zaś przedmiotów widocznych na zdjęciach obrazujących aktualną sytuację można używać przez kliknięcie na nich.

Nie będziemy z siebie i z Was robić idiotów i podawać dokładnego solution. Jednak należy się Wam kilka rad, żebyście się za długo nie męczyli z Vidą, bo to niezdrowe. Tak więc nasza oblubienica lubi szampana, i tegoż należy jej przy rozmaitych okazjach serwować. Gdy znajdziesz się w łazience, poza myciem skorzystaj z usług skrzynki na ścianie - mały przedmiot, który otrzymasz, będzie Ci jeszcze niezwykle potrzebny. Gdy już będziecie u Ciebie, pamiętaj, że Vida lubi klasykę. Gdy zaś zostaniesz spytany o zawód, powiedz, że jesteś fotografem.

Te podpowiedzi wystarczają całkowicie, a nawet bez nich praktycznie nie można przegrać (a może to lata praktyki wyrobiły w nas pewną taką śmiałość i łatwość działania?). Na plus piszą się dobrej jakości zdjęciówki jak i modelka z nich uwidoczniona (chociaż, panie, my ze stryjem nie takie...). Niestety nie ma dźwięku - to poważna wada, bo jesteśmy sobie w stanie bez trudu wyobrazić odpowiednie efekty

OCENZUROWANO

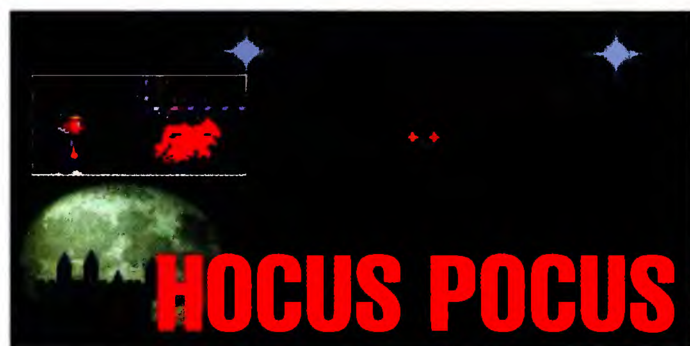
tak muzyczne, jak i przede wszystkim digitalizowane.

Natomiast teksty w grze zawierają sporo zabawnych kwasów; humor nieco przypomina ten znany nam z kolejnych części przygód Larry'ego Laffera.

Chyba śmiało możemy uznać powstanie nowego gatunku gier - gier erotycznych. Wygląda na to, że będą to produkcje coraz lepsze i, hmmm..., bezpośrednie, unikające niedomówień i głupawych porównań, jak się to dotychczas zdarzało w grach dotykających tego delikatnego tematu stosunków damsko - męskich. Moraliści mogą się już zacząć smucić i rwać włosy z głów, my zaś poprzestańmy jedynie na stwierdzeniu, że jak na razie matka natura jest na tym polu kompletnie nie do pobicia.

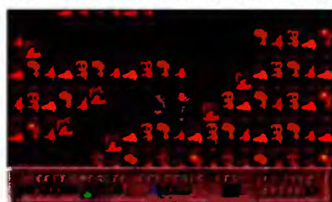
Alex & Gawron





Nasze ulubione "Apogee Software" w dalszym ciągu w natarciu! Autorzy "Halloween Harry'ego", "Blake'a Stone'a" i "Raptora" nie schodzą poniżej zwykłego, normalnego poziomu ich produkcji, czyli gier w najgorszym razie bardzo dobrych, a najczęściej wręcz genialnych. Tym razem uraczyli nas oni zabawną zręcznościówką "Hocus Pocus".

Jak sama nazwa wskazuje, mamy do czynienia z magią i magami. Dokładniej należy dopomóc małemu kandydatowi na maga (to brzmi prawie jak "kandydat na członka", jeżeli ktoś się przy tym ostatnim określeniu spłonił, to niech wie, że taki jest jeden z OFICJALNYCH tytułów Emilusa - faktem jest, że ze słowem "spółdzielni" na końcu), którego imię jest Hocus Pocus, który jest oczywiście nieszczęśliwie zakochany i w ogóle. W dodatku, Rada Najstarszych Magów ma dość specyficzny sposób prowadzenia rekrutacji w swoje



szeregi, mianowicie życzy sobie, aby kandydat przykasował określoną liczbę jej wrogów a potem się zobaczy...

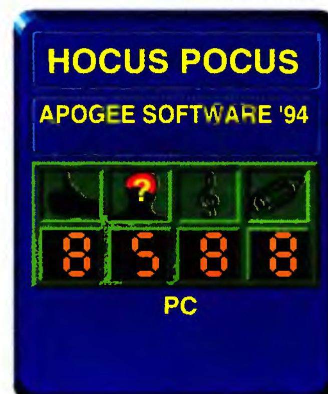
Tak więc nasz Hocus Pocus, wyposażony w jedno zaklęcie pozwalające mu miotać błyskawice wyrusza na podbój kolejnych zamków. Jego zadaniem jest odnalezienie wszystkich magicznych kryształów, będących źródłem mocy wrogich czarowników. Oczywiście zadanie nie jest proste. W jego realizacji przeszkadzają rozmaite potwory i pułapki, zabierające naszemu bohaterowi siły życiowe. Oczywiście są też przyjemne niespodzianki, jak na przykład artefakty wzmacniające siłę zaklęć, mikstury leczące rany czy rozmaite skarby, które Hocus Pocus przywłaszcza sobie, na mocy starego porzekadła, iż okazja itd.

Nasz bohater od czasu do czasu spotyka też w zamku swego mistrza, który udziela mu niezwykle cennych rad i wskazówek w rodzaju "Ten poziom jest niezwykle trudny i nigdy nie dasz rady go przejść. ".

Prócz waloru strzelankowego, gra ma też cechy labiryntówki. Stąd przychodzi nam błądzić, wypróbowywać rozmaite kombinacje przełączników i doświadczać innych tego typu przyjemności, aczkolwiek bez nużącej przesady - znalezienie kryształów jest możliwe bez rysowania map i wielogodzinnego ślęczenia nad każdą planszą.

Jak widać, gra nie należy do specjalnie skomplikowanych, co wcale nie oznacza, że jest słaba. Wręcz przeciwnie: grafika jest na najwyższym poziomie, ładna i szybka. Podobnie z muzyką, tradycyjnie już w przypadku "Apogee Soft. " bardzo przyzwoitą. Tematyka klasyczna, co przecież lubimy, no i oczywiście pierwsza misja dostępna jako shareware. Czyli wszystko to, do czego przyzwyczaił nas producent - bardzo dobra gra, którą zobaczyć warto.

Alex & Gawron



Action Fighter



ACTION FIGHTER
SOFTSTAR '94



PC

Tak się dziwnie złożyło, że ktoś podstępnie ubił Twojego starego Mistrza. W toku przeprowadzonego postępowania dowodowego wykazałeś, że uczyniła to ogólnoświatowa organizacja złodziei i szubrawców. Cóż było robić? Honor nakazywał pomścić staruszka, więc ubrałeś się w swoje najlepsze, przeciwpancerne kimono i po krótkiej rozgrzewce wyruszyłeś do jedynie słusznego boju o wolność, sprawiedliwość, honor i inne ciekawe rzeczy.

Tak właśnie zaczyna się gra "Action Fighter", mordobicie podobne do "Double Dragona", być może nie rewelacyjne, ale wyróżniające się z kilku przyczyn. Jeżeli chodzi o fabułę, to może się ona nieco inaczej układać, niż napisaliśmy to we wstępie, ale, jak już kiedyś wspominaliśmy, mamy spory problem z czytaniem po japońsku, więc prosimy o przebaczenie.

Grać można tylko jedną postacią, zaś jej repertuar ciosów sprowadza się do uderzenia nogą, pięścią i wyskoków. Wciśnięcie wszystkich trzech klawiszy na raz powoduje rzucenie magii w postaci ognistego smoka, który powala wszystko, co znajdzie na swej drodze. Niestety, nie można też korzystać z pomocników takich jak kije, noże czy inne bitewne żelastwo.

Siły życiowe bohatera są wyrażone klasycznie, tj. przez pasek energii. Jego wartość zmniejsza działalność przeciwników, jak też wykorzystywanie magii. Można go podreperować zdobywając pozostawione przez wrogów posiłki.

Jeżeli już jesteśmy przy wrogach: wszystko jak zwykle. Mali po drodze, duzi na końcu każdego etapu (jest ich pięć, każdy podzielony na dwie części). Boss na końcu pierwszego etapu jest znacznie groźniejszy, niż ci na końcu drugiego i trzeciego - Japończycy chyba tak lubią, bo w "Journey to the West" było podobnie. Przeciwnicy mali dzielą się na miotających i zwykłych. Miotający rzucają nożami, strzelają z łuków i ogólnie są nieprzyjemni, dlatego należy ich załatwiać w pierwszej kolejności.

Trochę taktyki... Otóż należy sporo chodzić, z dwóch przyczyn: po pierwsze unikniesz wzięcia w dwa ognie, co zawsze kończy się źle, a nawet gorzej; po wtóre, w danej chwili będziesz walczył tylko z jednym przeciwnikiem (to się nazywa przewagą ilościową na izolowanym odcinku frontu - nieprawdaż, kolego Haszaku? Prawdaż - Haszak). Wtedy walnij takiemu gościowi parę razy z kopa, a jak podejdzie bliżej, wykończ pięścią.

"Action Fighter" wcale nie jest taką słabą grą, jak by się mogło wydawać. Grafika jest przyzwoita, choć niezbyt szczegółowa. Znakomite wrażenie robi muzyka - szybka, dynamiczna, dobrze zrobiona - Japończycy to potrafią. Całość nie jest rewelacją, ale naprawdę przyzwoitym kawałkiem roboty i można jej poświęcić trochę czasu.

Alex & Gawron

SUPER SPEAR OF DESTINY



SUPER SPEAR OF DESTINY
INFINITE CARNAGE '94



PC

Wspominając w ostatnim numerze (na okoliczność przeglądu) o wspaniałej gierce "Spear of Destiny", obiecaliśmy, że poświęcimy więcej miejsca jej nowszemu wcieleniu.

Oczywiście może paść pytanie, po co w ogóle robić takie remake'i, po co o nich pisać, no i po co w nie grać w epoce "Dooma", do którego przychodzi po kilkanaście megabajtów nowych poziomów, dodatków i edytorów tygodniowo? Jedna sprawa, że "Doom" został już przeeksploatowany i większość ludzi cierpi na przesyt, a może i marzy o czymś bardziej klasycznym (co się dziwić, ostatnio przyszedł level, gdzie na pierwszym poziomie czeka Baron of Hell i pająączek z samego końca! !). Druga rzecz - nie zapominajmy o wymaganiach "Dooma" - zaś w "SOD" może zagrać i nieźle się bawić nawet posiadacz AT - ki. Dość smutów, przejdźmy do rzeczy.

Pakiet składa się z edytora, podstawowego scenariusza (z Aniołem Śmierci) i dwóch nowszych misji. Zajmijmy się tym pierwszym. Edytorek (to chyba za dużo powiedziane, ale pozostańmy przy tej nazwie) jest bardzo pomysłowy: wszyscy wiemy, że projektowanie dwudziestu paru poziomów nie należy do przyjemności (a ile trwa?). W związku z tym autorzy nakazują nam tylko ustalić kilka warunków: liczbę dużych i małych wrogów oraz ilość żywności i amunicji na poziomie. Następnie bezduszna maszyna sama wygeneruje odpowiadający tym założeniom scenariusz i trzeba powiedzieć, że robi to nieźle.

Sam edytor to nie wszystko, zmiany dotknęły też szaty graficznej gry i trzeba przyznać, że po wyciśnięciu ze "Speara" wszystkich możliwości wygląda on naprawdę nieźle!

Tak więc poprawiono faktury ścian: niektóre są fosforyzujące, dołożono trochę nowych zdjęć. Więcej jest też rodzajów przeciwników, np. nietoperze, dobermany i przede wszystkim cała gama nowych dużych potworów (część z nich, mamy nadzieję, widać krąży gdzieś obok tego tekstu).





Poza grafiką zmieniła się też muzyka, a w szczególności efekty digitalizowane. Tak więc dołożono ich całą masę, a każdy umierający wróg musi koniecznie wygłosić 3 - 4 pożegnalne sentencje o wybitnym, ogólnoludzkim przesłaniu (oczywiście w języku Goethego).

Oczywiście stopień trudności gry też się zmienił (a właściwie jest zmienny). Wszyscy i tak sami tego spróbujecie, ale pozwolimy sobie stwierdzić, że ustawienie wszystkiego na maxa kończy się tym, że już na pierwszym poziomie spotkasz około dwudziestu dużych natrętów (w oryginalnej misji "SOD" pierwszy pojawiał się coś koło piątego poziomu) i baw się...

Jak by nie było wszyscy, którym podobał się "SOD", znudził się "Doom" i mają ochotę na powiew klasyki - zapraszamy do gry w "Super Spear of Destiny" - krwi (i ubawu) po pachy.

Alex & Gawron

Last Action Hero





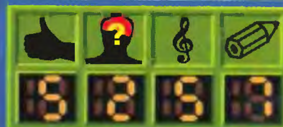
"Last Action Hero" - słaby film ze znanym i lubianym przez wszystkich aktorem. "Last Action Hero" - przeciętna gra na motywach słabego filmu ze znanym i lubianym przez wszystkich aktorem. Gdyby nie ten związek, nigdy nie pojawiłaby się ona na naszych łamach. Ale napiszmy o niej przez wzgląd na Arnolda S. - ulubionego aktora wielu członków naszej redakcji i wielu naszych Czytelników.

Gierka na początku zachwyca całkiem ładnymi, pełoekranowymi digitalizowanymi scenami, pochodzącymi oczywiście z wiadomego filmu. Będą one towarzyszyły nam przez cały czas, stanowiąc przerywniki pomiędzy poszczególnymi etapami i będąc chyba jedynym jaśniejszym punktem całego programu.



LAST ACTION HERO

PSYGNOSIS '94



PC, AMIGA

Po animacji etap samochodowy: porwano samochód pancerny z gotówką i Ty, jako Jack Salter, musisz go powstrzymać. Twój samochód, wraz z wycinkiem terenu, widać od góry, strzałkami w bok zmieniasz kierunek jazdy, zaś "przód" i "tył" służą do zmiany biegów. Dostępne są dwa biegi do jazdy w przód i wsteczny. Biegu szybszego używaj tylko po zlokalizowaniu przeciwnika, gdy znajduje się on na tej samej prostej, co i Ty i musisz go wyprzedzić. Celem ułatwienia orientacji, autorzy dali Ci jeszcze plan najbliższej okolicy (przeciwnik zaznaczony jest na czerwono) i rodzaj kompasu, którego strzałka zawsze wskazuje, gdzie jest wróg. Gdy go już dopadniesz, musisz go zatrzymać, który to efekt osiąga się poprzez sprowadzenie jego energii do zera (wyrażona jest w postaci paska). Oczywiście Ty też masz energię, którą tracisz podczas zderzeń z innymi samochodami, rozjeżdżania ludzi i bliskich spotkań trzeciego stopnia z przeszkodami terenowymi.

Murowanym sposobem na rozwalenie drania jest wyprzedzenie go i wjechanie weź na biegu wstecznym - ginie szybko, a Ty prawie nie tracisz energii. Szybko jedź do doków - masz tylko dwie minuty, ale znowu pomaga Ci kompas.

Teraz mordobicie - słabo zrobione, trójwymiar z widokiem z boku. Dostępnych jest kilka ciosów, z których tylko kopniak z obrotu do czegoś się przydaje. Musisz pokonać kilku przeciwników, aby na końcu rozprawić się z Ripperem. Potem znów jazda samochodem, tym razem dodatkowo przeszkadza Ci helikopter zrzucający bombki. Następnie szybko do hotelu, gdzie musisz wykraść ciało Leo Pierdziela - czyli kolejne mordobicie. Na końcu postrzelają do Ciebie z helikoptera - ustawiaj się blisko miejsca, gdzie strzelają i wbiegaj na nie, gdy przelatują gdzie indziej. Potem ganianina za taksówką z Benedyktem. Wreszcie ostatnie mordobicie - gdy dobijasz Rippera (uważaj, nie stój w wodzie). Na końcu niespecjalnie trudny pojedynek z Benedyktem i... wygrałeś.



Jako się rzekło, gra jest taka sobie, nawet muzyka (w filmie bardzo dobra, robiona m. in. przez Aerosmith, AC/DC, Alice in Chains, Megadeth i parę innych kapel) wypada kiepsko. Polecamy tylko wiernym fanom Arnolda, do jakich się sami zaliczamy i stąd ten opis.

Alex & Gawron

Street Fighter II Hyper Fighting

STREET FIGHTER II

DEREK LIU '94



PC

Historię rozwoju komputerowych mordobić wyznaczają trzy wielkie produkcje: "International Karate" na ośmiobitowcach oraz "Street Fighter II" i "Mortal Kombat" dla "szesnastek". O ile PC - towa wersja "Mortala" w niczym nie ustępowała tej znanej z Amigi, a nawet automatów, to do "Street Fightera II" jakoś nie mieliśmy szczęścia, bracia IBM - owcy. Sporo czasu po ukazaniu się jego wersji dla innych maszynek wydano wreszcie i PC - tową - tak podłą, że aż trudno to sobie wyobrazić. Niemniej jednak okazała się ona mieć przewagę nad innymi: zabrał się jej przerabianie Derek Liu, strasznie uparty facet. I podczas gdy "Street Fighter II" już od jakiegoś czasu nie jest udoskonalany (za wyjątkiem wersji "Turbo" na automatach i 16 - sto bitowych konsolach), to pan Liu spokojnie wypuścił właśnie na rynek "SF II Hyper Fighting" w wersji 4.0.

Pierwszą, zasadniczą zaletą gry jest fakt, iż autor dołączył do niej plik ze wszystkimi tajnymi ciosami, co uwalnia nas od obowiązku podania ich tutaj.

Ponieważ mamy do czynienia z przeróbką "SF II Turbo", liczba postaci, którymi można grać, zwiększyła się o Balroga, Bisona, Sagata i Andy'ego - całkiem nową postać, zastępującą Vegę. Jest to bardzo ciekawy osobnik, dysponuje bowiem tylko jednym rodzajem uderzenia nogą i pięścią (zamiast, jak inni, trzema), natomiast wyposażony został w kilka bardzo skutecznych ciosów magicznych i głównie ich należy używać.

Jeżeli chodzi o inne postacie, to repertuar ciosów został wzbogacony, osiągając poziom znany nam z wersji automatowych. Ponadto istnieje możliwość wykonywania całych układów kolejnych magicznych i zwykłych ciosów, co wygląda niezwykle efektownie i zarazem jest bardzo efektywne.

W ramach dalszych poprawek, dodano trochę dodatkowych digitalizowanych tekstów. Zmieniły się też niektóre reakcje na ciosy, przyspieszono czas wykonania bloku (można więc zablokować cios wysoki poprzedzony ciosem niskim), wreszcie siła ciosów generalnie uległa zmniejszeniu i bardzo dobrze, bo walka trwa dłużej i nie zdarzają się przypadkowe porażki po jednej skutecznej kontrze przeciwnika.



Co pozostało złego? Ano, brak sensu gry - o fabule nic nie wiadomo, zakończenia z prawdziwego zdarzenia nie ma, teksty po walkach są ciągle takie same. W dalszym ciągu nie ma przerywników rozrywkowych pomiędzy walkami (rozbijanie samochodu czy beczek). Wreszcie, grafika i animacje - jest lepiej, ale to trochę za mało: brak animowanego tła, żałosny efekt powiększania się postaci po zakończeniu walki (kto pamięta stare TS - y, ten wie, jak obrzydliwe są duże piksele...). Cała grafika wygląda niestety na brudną i zamazaną, z tego wynika jej nieczytelność.

Cóż - to pewnie też pan Liu poprawi, a obecny "SF II HF" jest już na tyle przyzwoity, by można było w niego spokojnie sobie pograć w oczekiwaniu na "Mortal Kombat II".

Alex & Gawron

ARNIE





Z przykrością muszę stwierdzić na samym początku, że Laboratorium Komputerowe Avalon dalej prowadzi swoją taktykę znaną już z działań na polu oprogramowania Atarakόw i wydaje dużo słabiutkich gier licencjonowanych. Mam nadzieję, że ta sytuacja wkrótce się zmieni i firma na tyle się rozwinie, aby mogła produkować własne gry i konkurować z innymi. Moim zdaniem lepiej wydawać nawet słabsze, ale polskie gry, niż cały czas licencjonowaną taniochę. Na tym koniec "wynurzeń na tematy ogólne".



Jak już zapewne się domyślacie po moim umiarkowanie zniechęcającym wstępie, gra jest taka sobie. Tytuł mówi sam za siebie - gra sprowadza się do strzelania do wszystkiego co się rusza i nie tylko (!). Wcielasz się w postać następnego weterana Korei, Kambodży, Wietnamu, Palestyny i Afganistanu dążącego do wyzwolenia "wszystko jedno czego". W instrukcji napisano wszystko tak mętnie, że nie wiadomo po co trzeba wykonać wszystkie misje, ale myślę, że było to zamierzone - pozostawić graczom i ich inwencji motywy działania Arniego to doskonały pomysł. Po wymyśleniu powodu wyruszenia na "wyspskie tsy" misje bojowe (Środkowy Wschód, Azja Południowo - Wschodnia, Koło Polarne), możesz wybrać sobie komandosa z kilkunastu fagasów i rzucić się w wir walki! A walka przypomina Green Berets z 1988 roku, z tym że "Zielone Berety" były o niebo lepsze. Po drodze możesz znaleźć różną broń, ekwipunek i takie tam śmieci. Ach, zapomniałbym! W Twojej ekskursji będą przeszkadzać ci bliżej nieznani osobnicy płci męskiej z wrogimi zamiarami i psychiką - nie zgadniesz - Arniego (Zabij! Zabij! Zabij!).

Proszę mi wybaczyć szyderczy ton w tej recenzji, ale jak producent traktuje gracza, tak i on jego. Jedyną zaletą gry, którą dzięki moim szczerym chęciom znalazłem, jest przystępna cena. Ale radzę się mocno zastanowić przed zakupem tej gry.

PIOTRAS

Adidya





Zły czarnoksiężnik Hexaa nie wiedział co czyni więżąc twoją najlepszą przyjaciółkę Yuri. Za pomocą talizmanu, który otrzymałeś od swojego ojca (o którego życiu i śmierci możemy przeczytać w szesnastotomowym dziele pt. : "Życie ojca od talizmanu") przywołałeś siły dobra. Nie wiedzieć czemu siły te przetransformowały Cię w bojową pszczołę i ruszyłeś na odsiecz, niszcząc wszystko po drodze.

Droga do celu daleka, a w trakcie podróży będziesz sukcesywnie atakowany przez hordy złego czarnoksiężnika. Prawdę powiedziawszy już po kilku przelecianych metrach (to mniej więcej kilka kilometrów dla człowieka - teraz jesteś pszczołą!) okaże się, że misterne działko, w jakie jesteś wyposażony na początku, nie wystarczy do pokonania coraz większej watahy wrogich owadów. Czas rozejrzeć się za czymś mocniejszym. Owszem, można zdobyć lepszą broń, ale w tym celu będziesz musiał zniszczyć owady niosące coś w rodzaju modułów, z których zmontujesz większe działa (czerwone kwiatki).



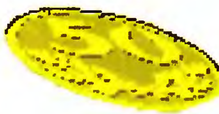
Cała podróż podzielona jest na pięć stref: łąka, jezioro, ścieki, maszyna (czadowa muzyka techno!) oraz otchłań. Na końcu każdego z poziomów czeka na Ciebie bystry przeciwnik, władający równie biegle językiem południowo zanzibarskim, co maczetą laserową - oczywiście należy go pokonać. Ostatni etap to popisowa walka na kulki z samym Hexaa i koniec.



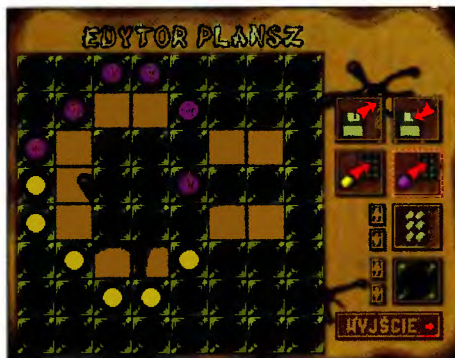
Gra, choć niskonakładowa, posiada całkiem miłą oprawę graficzną oraz świetną muzykę. Dynamiczna akcja, strzelanina, mnóstwo przeciwników, owady, ryby, roboty, larwy, i inne paskudztwa, to wszystko wymieszane na ekranie, gdzie w centrum znajduje się Twoja postać, stwarza wspaniały nastrój, a co ważniejsze wciąga na kilka godzin.

EMILUS

Magic Coins







Wbrew ciągłym narzekaniom Kaczora, a jakby na życzenie Naczelnego zaczynają powstawać jak grzyby po deszczu gry polskiej produkcji na wyższym niż przeciętny poziomie. Jedną z firm, której należy się za to wdzięczność jest Tim Soft, a właściwie grupie odwalającej "brudną" robotę - No Name Team. Po innych programach ich autorstwa można stwierdzić, że chłopaki znają się na rzeczy i niedługo mogą zagrozić produkcjom zachodnim, tym bardziej że ceny ich gier są w zasięgu ręki każdego "Polaka szaraka".

No ale starczy tych Borko - podobnych wywodów. Na stół operacyjny kładziemy dzisiaj "MAGIC COINS". Gra od razu przypomina co drugiemu fachowcowi usuwanie wyrostka... - co ja bredzę? ! ! ! - oczywiście miałem na myśli Thromulusa - z grubsza chodzi o to, żeby wybić w pień monetki przeciwnika trochę tak jak w warcabach. Nie do mnie należy osądzać kto, od kogo i za ile ściągał pomysły, ale fakt jest faktem, że "Magic Coins" jest do tamtej podobna (i to bardzo). Jednak z radością muszę stwierdzić, że jest to "klon" wyjątkowo udany. Nie mogę się powstrzymać i pochwalę program po kolei za wszystkie elementy.

Zaczynamy od opakowania i instrukcji. Pudełko z grą jest nareszcie przygotowane specjalnie w tym celu i nie jest odzyskiwane z papieru toaletowego, czy starych obwolut od kaset wideo - dzięki temu jest trwałe, poręczne i estetyczne. Instrukcja również mi się spodobała, gdyż jest jak rzadko która napisana z myślą o graczu, a nie o oszczędności papieru. Napisana zwięźle i przejrzyście zapewni zrozumienie zasad gry każdemu.

Przejdźmy do samego programu. Po wysłuchaniu miłej muzyki tytułowej i pojawieniu się ekranu z autorami gry, wchodzimy do menu. Po rozplanowaniu opcji, kolorystyce i paru niuansach od razu widać, że grafik jest na dobrym poziomie. W menu możemy jak to zwykle zdecydować czy będzie grał człowiek z komputerem, czy może inaczej, zmienić opcje dotyczące dźwięku, zagrać albo zaprojektować planszę. Edytor jest prosty w obsłudze, można za jego pomocą powiększyć startową liczbę monet, zmienić tło i zapisać lub odczytać stworzoną przez nas planszę.

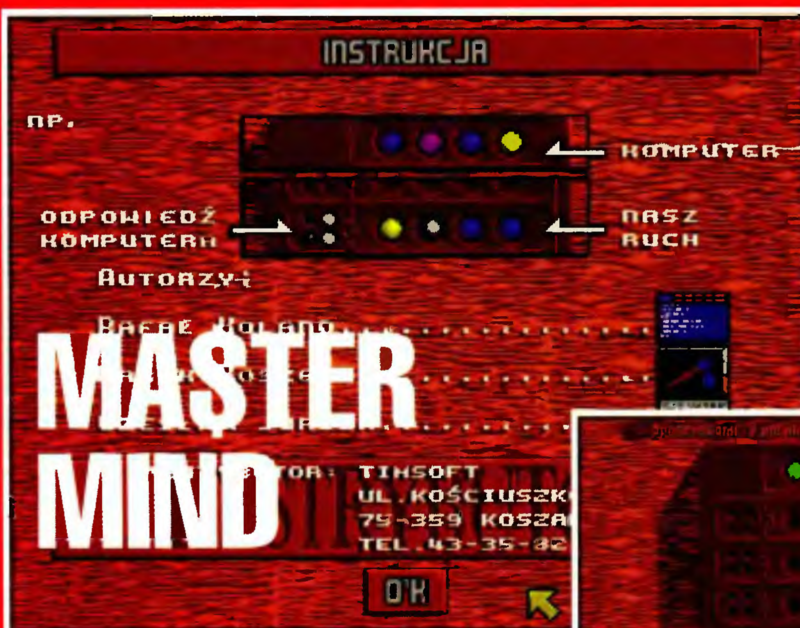


Krótko mówiąc "MAGIC COINS" to świetna gra logiczna, która mimo że nie pozwala na strzelanie i rzucanie granatami, zajmie każdego na jakiś czas. Tym bardziej, że warto nawet przegrać aby zobaczyć napis "Idź lepiej pograć w bierki"...

Życząc "You're # 1! " żegna się z wami

PIOTRAS

MA$TER MIND





Tę grę zna chyba każdy, tak jak "Monopoly" czy podobnie popularne gry "przyjęciowe" i "komunikacyjne", czyli takie, w które nigdy byś nie zagrał, chyba że podczas podróży pociągiem, albo na przyjęciu (takim rodzinnym oczywiście). Jeśli znajdzie się ktoś, kto nigdy nie słyszał o "MA$TER MIND", to ma doskonałą okazję do poznania zasad tej łatwej gry. Firma Tim Soft zaprzęgła do swojego wozu No Name Team i powstał następny dobry (zdążyłem już się przyzwyczaić do jakości programów tego teamu) produkt na Amigę.

Program jest świetną konwersją oryginalnego pomysłu i gry, gdyż poza wszystkimi zachowaniem wszystkich zasad pierwowzoru (3 poziomy, powtarzanie się kolorów pionków), dodano dzięki możliwościom komputera parę nie tyle ulepszeń, co elementów "szlifowych": muzykę, możliwość przełączenia między kolorami a odcieniami szarości (z myślą o właścicielach monitorów monochromatycznych), digitalizowaną mowę. Poza tym w czasie gry możemy zajrzeć do instrukcji (na dysku, nie papierowej) i upewnić się co do zasad.



"MA$TER MIND" to niezła rada na nudę. Na jak długo, to już zależy od was.

PIOTRAS

ASTRO FIRE

© OWEN THOMAS 1994



Dawno, dawno temu, za wspaniałych czasów bud z napisami "Automaty, Gry TV", gdzie niejednokrotnie przychodziło nam staczać mordercze i krwawe pojedynki z niekoniecznie komputerowymi przeciwnikami, była sobie gra, już wówczas stara... Nie pytajcie o tytuł, bo kogo to wtedy obchodziło. Jak by nie było, chodziło w niej o to, aby latając małym stateczkiem porozwalać wszystkie otaczające go asteroidy i samemu przy tym nie oberwać.

Tak to drzewiej bywało, zaś teraz, już w bardziej cywilizowanych warunkach możemy się cieszyć PC - tową gierką "Astro Fire", będącą nienaganną pod każdym względem przeróbką tego starego, acz ciągle jarego, tematu.

Opowiedzmy dokładniej, o co chodzi. Otóż oczywiście mamy do czynienie z inwazją Obcych, którzy - tak, zgadłeś - zniszczyli już całą flotę kosmiczną Ziemii. Jesteś więc tym czym zwykle, czyli Ostatnią Zakałą, o przepraszam, Nadzieją Ludzkości. Wsiadasz na swój siedemnastokołowy nocniczek... tfuuu, do swojego super statku, z jasno sprecyzowanym zadaniem (i zamiarem) niszczenia wszystkiego, co znajdzie się na Twojej drodze.



Owo zadanie będziesz wykonywał znajdując się w samym środku pewnej bardzo interesującej anomalii czasoprzestrzennej, powodującej, iż ilekroć Twój statek wyleci za ekran, powróci nań natychmiast, tyle że z drugiej strony. Podobnie zresztą jest z innymi obiektami, z wyłączeniem twoich pocisków i bonusów.

Kilka słów o niebezpieczeństwach. Są ich dwa rodzaje: inteligentne i wprost przeciwnie. Te pierwsze to rozmaite UFO starające się Ciebie zestrzelić, zresztą dość nieudolnie. Wystarczy kilka strzałów i po krzyku. Gorzej jest z innymi obiektami, takimi jak asteroidy i rozmaite quasi - satelity. Po kilku trafieniach rozpadają się one, owszem, ale po prostu na mniejsze obiekty a te z kolei na jeszcze mniejsze. Oczywiście takie już całkiem małe rozwala się na się na pył, ale należy używać broni rozważnie, bo inaczej po kilku salwach znajdziesz się w gąszczu niewielkich obiektów.

Całą tę mozaikę uzupełniają jeszcze bonusy, w postaci dodatkowej energii, dodatkowych żyć, silniejszego działka (czasowo) oraz niespodzianki, z reguły zawierającej jakieś bardziej skomplikowane wynalazki militarne.

Gra jest po prostu zrobiona perfekcyjnie: mała (ok.0, 5 MB!), brakuje nieco muzyki, ale efekty digitalizowane są bardzo dobre. Inna sprawa to grafika, ta statyczna jest bardzo ładna, zaś animacje! To nie jest coś odkrywczego, ale ray - tracing na rzeczywiście najlepszym poziomie. No i dodatkowy zysk - pierwszy z trzech scenariuszy jest dostępny jako shareware (jest u nas w BBS - ie). Tak więc - przeżyjmy to jeszcze raz!

Alex & Gawron

PLANET FOOTBALL



Mistrzostwa Świata zakończone, mistrzem została Brazylia, zgodnie z naszymi przewidywaniami, chociaż obstawianie zwycięstwa ich lub Niemiec nie było specjalnie oryginalnym pomysłem. Popisy króla polskich komentatorów sportowych, Dariusza Sz. , komentującego mecz finałowy niekiedy przerastały nawet popisy zawodników na boisku, a my, gracze, przeżywamy zalew futbolowych produkcji, co zresztą też przewidzieliśmy, bo specjalnie trudne do przewidzenia nie było. Pojawiły się "FIFA", "World Cup", "Kickoff 3", PC - towa wersja "Manchesteru United" oraz temat tego tekstu: "Planet Football".

Gierka pozwala nam na grę w Mistrzostwach Świata, tak w grupach oryginalnych, jak i losowanych. Ponadto oferuje standardowe możliwości rozegrania meczu towarzyskiego i przeprowadzenia treningu.

Jeśli chodzi o opcje, to ich liczba została zredukowana do rozsądnego minimum, tj. można wybrać sobie dwa rodzaje pogody, wiatr lub jego brak, bramkarza sterowanego przez komputer lub ręcznie i długość czasu gry, zaś z funkcji trenerskich: ustawienie zespołu (kilka wzorów), oraz styl gry (defensywny, ofensywny i zrównoważony). Nie jest to dużo, ale jak dla nas zupełnie wystarcza - przecież gry piłkopodobne mają charakter zręcznościowy i z reguły w trakcie rozgrywki wszystkie misterne założenia taktyczne biorą w łeb.



Ciekawy jest sposób przedstawiania meczu, podobny do tego, jaki widzieliśmy w jakiejś produkcji na Amigę CD - 32, nazywało się to bodajże "John Barnes Football". Jak by nie było, mamy widok pod kątem, ale nie z boku, tylko z tyłu, przy czym kamera przemieszcza się za piłką. Jeżeli chodzi o symulację, to trzeba przyznać, że gra przypomina futbol bardziej, niż inne produkcje: trudno jest przejść z piłką pół boiska a czterdziestometrowe podania nie spadają napastnikom tuż pod nogi. Najbardziej zachwycają sytuacje "sam na sam": o ile w dotychczas robionych grach bramkarz wychodził z nich obronną ręką w ogromnej liczbie przypadków, to tu jest praktycznie bez szans, zwłaszcza, że istnieje znakomita możliwość zamarkowania strzału, golkiper kładzie się na ziemi a my spokojnie wchodzimy z piłką do bramki. Słowem - strategia gry powinna być podobna do normalnej piłki i żadnych cudów.



Te zalety nie przysłaniają jednak wad: niedopracowanych wszystkich rodzajów rzutów, łącznie z wybiciami piłki przez bramkarza, oraz ślamazarnego tempa akcji. Denerwują też animacje - płynne, ale szczegółów widać mało, choć z drugiej strony podcięcia i faule wyglądają bardzo efektownie. Muzyka nie polepsza sprawy - odgłosy są bardzo mizerne.

"Planet Football" należy uznać za krok w kierunku wiernych symulacji piłki nożnej - mały i niepewny, ale zawsze coś.

Alex & Gawron

FIFA International Soccer

Kiedy Amerykanie z Electronic Arts biorą się za wydanie jakiejś gry wiadomo, że będzie to wyglądać efektownie. Kiedy biorą się za zrobienie piłki nożnej należy dodać do tego obawy o dopracowanie szczegółów. Jak wyszło tym razem?

Już w pierwszej chwili rzuca się w oczy położone ukośnie boisko. Tego jeszcze nie było. Gra zyskała przez to na widowiskowości (zwłaszcza akcje na bramkę widzianą od przodu), ale traci się perspektywę i nie czuje gdzie dokładnie leci piłka.

Amerykański styl wyraża się również dopracowaniem graficznym, muzycznym i szybkością gry. Mimo, iż przez większą część meczu piłka krąży w środkowej strefie boiska (wiadomo, bo podaje to statystyka), akcja przenosi się co chwila to pod jedną to pod drugą bramkę. Zazwyczaj kończy się to strzałem z dystansu i efektowną paradą bramkarza. Pod względem animacji wybrano to, co najlepsze - parady bramkarskie, piąstkowania, strzały, faule - wszystko wygląda rewelacyjnie.

Z rzeczy zupełnie nowych mamy możliwość gry na dwóch graczy sterujących zawodnikami tej samej drużyny. Inaczej zrobione są statystyki: liczba oddanych strzałów i strzałów obronionych, rzutów rożnych, czas rozgrywania piłki w strefie obrony i ataku walczących drużyn oraz w środku boiska, podawanie osobnej listy strzelców bramek i graczy faulujących (za faul uznane zagranie ukarane kartką!). Ponadto zilustrowano wybór taktyki, ustawienia na boisku. Znalazły się również ostatnio modne elementy: losowanie przed meczem i spalone.

Do dyspozycji mamy 46 drużyn narodowych i jedną supergwiazd EA, łącznie z tymi nie biorącymi udziału w ostatnich finałach (Polska, Ukraina, Katar) o zróżnicowanym poziomie gry (podana w skali 0 - 9 ocena ogólna zespołu i poszczególnych elementów jego gry: strzelania, biegania, podawania, obrony, kiwania, obrony bramkarza). W wybranej drużynie możemy dobrać optymalny skład kierując się kilkunastoma współczynnikami zawodników, co jest katorżniczą pracą, zwłaszcza że nie można ich podejrzeć wszystkich naraz dla całej drużyny.

Prócz tego możemy włączyć lub wyłączyć grę na spalone, uaktywnić ręczne sterowanie bramkarzem (niewiele się różni od sterowania komputerowego) i wyłączyć lub włączyć faule (radzę to drugie - zdarzają się dość rzadko, a są efektowne).

Rozgrywki są standardowe: liga, składająca się niezmiennie z tej samej liczby drużyn, puchary (zwane z amerykańska playoffami), mecze towarzyskie i demo gry. Obowiązujące w grze przepisy nie przypominają tych z World Cup '94. Bramkarze łapią piłkę po podaniu zawodników własnej drużyny, spalone są gwizdane nawet w najbardziej kuriozalnych sytuacjach (a może to ta perspektywa), wygrana daje 2 punkty. Grę w systemie pucharowym po dogrywce kończy "nagła śmierć", a nie rzuty karne. Szczegółem, który umknął autorom, jest statystyka bramek. Nie podawane są też wyniki meczów, w których nie bierzemy udziału. Nie można też wpływać na skład grup eliminacyjnych.

FIFA International Soccer filozofią przypomina NHL Hockey. Jest niezły, choć z pewnością zbyt łatwy (po krótkiej grze z łatwością gromi się gwiazdy EA drużyną średniej klasy). Najważniejszą jego wadą jest jednak zagubienie istotnych szczegółów czyniących grę atrakcyjniejszą. Pomimo tej tony wad, grywalność jest naprawdę duża. Tego trzeba po prostu spróbować.

Pałcjusz













Wupalne dni lata, kiedy jest tak gorąco, że z człowieka pot leje się strumieniami, a dyskietki zaczynają się odkształcać, każdy marzy o odrobinie chłodu. Mimo iż jeszcze nie opadły emocje związane z piłkarskimi mistrzostwami świata, najbardziej wymarzonym sportem wydaje się hokej. Ten chłodek na lodowisku... Niestety nie każdemu dane jest zagrać w prawdziwego hokeja w środku lata, za to każdy może spróbować International Ice Hokey.

Podczas meczu widzimy boisko z pewnej perspektywy, podobnie jak w grze 5 - a - side. Po lodzie nie biegamy, lecz ślizgamy się, diatego kierowanie odbywa się z pewną bezwładnością, co rzeczywiście przypomina jazdę na łyżwach. Trzeba jednak powiedzieć, że sterowanie jest dość trudne i doplero po kilkunastu minutach gry jesteśmy w stanie poruszać się mniej więcej tak jak chcemy. Problem stwarza też przełączanie aktywnego zawodnika i czasami zdarza się tak, że przeciwnik wymija naszą obronę, a my nic nie możemy na to poradzić.

Oczywiście do wyboru mamy grę z komputerem, koiegą, iub rozegranie turnieju. Wśród kiiku opcji mamy także wybór kolorów, czasu rozgrywki i poziomu trudności.

Faktem jest że Ice Hockey nie jest najlepszą grą sportową na Commodorka, ale w tych gorących dniach nawet myśl o hokeju przynosi ochłodę. Myślę jednak że prawdziwi amatorzy gier sportowych nie pogardzą też i tą.

BADJOY





International Truck Racing

Wiele jest gier, w których ścigamy się samochodami. Dużą ich część stanowią takie, w których tor i samochody widać z lotu ptaka. Jest jednak coś, co odróżnia Truck Racing od pozostałych. Tu nie ścigamy bowiem się samochodami osobowymi, lecz olbrzymimi 40 - tonowymi ciężarówkami z naczepami. Wyobraźcie sobie tylko ten ryk silników...

Międzynarodowy wyścig TIR - ów to naprawdę wielka impreza, odbywająca się w kilku europejskich krajach. W każdym kraju rozgrywany jest jeden 5 - okrążeniowy wyścig, w którym bierze udział czterech kierowców. Każdy z nich to prawdziwy mistrz, tak więc będziesz musiał włożyć sporo wysiłku, by doprowadzić swoją czerwoną ciężarówkę do mety jako pierwszą. W odróżnieniu od innych gier nie musisz wygrać wyścigu, by uczestniczyć w kolejnym. Wystarczy, że dojedziesz na metę, co jednak czasem się nie udaje. Podczas jazdy, zwłaszcza na zakrętach, często dochodzi do zderzeń i uszkodzeń pojazdu. Czasem kraksy powodują, że maszyna nie wytrzymuje i kończy wyścig efektownym wybuchem. Niekiedy powodem nieukończenia wyścigu może być brak paliwa. Na szczęście paliwo można uzupełnić w boksie, gdzie przy okazji naprawiane są uszkodzenia. Niestety każda wizyta w boxie jest równoznaczna ze stratą kilku sekund, więc lepiej jest jeździć ostrożnie, by nie odwiedzać go zbyt często.

Każdy zakończony wyścig to odpowiednie punkty wpływające na klasyfikację ogólną. Oprócz punktów za każdy wyścig można zdobyć, odpowiednio od zajętego miejsca, nagrodę pieniężną. Pieniądze się przydają - przed każdym wyścigiem możliwe jest odwiedzenie warsztatu, gdzie modernizuje się ciężarówki. I tak opony zapewniają lepszą przyczepność, przez co samochód lepiej wchodzi w zakręty. Większy bak pozwala ograniczyć wizyty w boksie. Lepsze hamulce to większa szansa uniknięcia kraksy. Osłony pozwalają lepiej przetrzymywać kraksy. Lepszy silnik daje największą przewagę nad rywalami, co jest jeszcze bardziej widoczne, gdy dokupimy dopalacz pozwalający uzyskiwać większe przyśpieszenia.



Truck Racing to naprawdę niezła gra, przy której można spędzić długie godziny, czego sami z pewnością doświadczycie. To na razie! Szerokiej drogi życzy

BADJOY



BOUNCIN HEADS

Wyobraź sobie że jesteś stworzeniem składającym się tylko z samej głowy, żyjesz na planecie, gdzie wszyscy mieszkańcy wyglądają tak jak Ty i poruszają się odbijając się jak skaczące piłki. Wszędzie panuje ład i porządek, a mieszkańcy toczą spokojne i szczęśliwe życie, dbając tylko o to, aby nie porozbijać sobie nosów o przeszkody...

Jak to zwykle bywa w grach, coś musiało zniszczyć atmosferę sielanki. Tym razem źli kosmici najechali na planetę PROXION SIGMA 17xa/147 z zamiarem zniszczenia tego wspaniałego świata. Twoim zadaniem jest więc zapobiec ich niecnym planom.

Odbijając się po platformach musisz zbierać porozrzucane po całej planszy usta. W międzyczasie musisz cały czas uważać na szwędających się tu i tam najeźdźców. Na swojej drodze znajdziesz także mnóstwo różnych nietypowych platform, które pomagają lub przeszkadzają w grze. Zegar przyśpieszający bonus czasowy. Wyłącznik światła, który działa na ciemnych poziomach w dalszej części gry. Dodatkowe strzały, dzięki którym będziesz mógł bronić się przed wrogami. Znikające bloki. Trampoliny. Jednokierunkowe przejścia. Spadochrony mogące uratować czasem życie. Wodę dającą się zamienić w lód, po którym można się ślizgać. No i oczywiście GO!. Wejście na tą płytkę przenosi na kolejny poziom, ale najpierw trzeba zebrać odpowiednią ilość ust.

Wszystko to powoduje, że w grze jest co robić, a poruszający się trochę za szybko wrogowie czynią ją dosyć trudną. W prawdzie przypomina ona nieco pomysł z PacMana, ale mi osobiście nie przypadła ona zbytnio do gustu. Kto wie może wam się spodoba.

BADJOY

BOUNCIN HEADS

ZEPPELIN GAMES '91
LK Avalon



C64

Neighbours

Neighbours to serial telewizyjny cieszący się w krajach anglojęzycznych bardzo dużą popularnością. Jak to zwykle bywa, na podstawie filmu została także zrobiona gra. Wprawdzie ma ona niewiele wspólnego z treścią filmu, procz miejsca akcji, ale autorzy starali się iść za ciosem i wykorzystać chwytliwy tytuł.

Celem gry jest wygrywanie kolejnych wyścigow deskorolek, które odbywają się na ulicach. Jazda na deskorolce nie należy do prostych, zwłaszcza jeżeli wszędzie wokół biega mnóstwo australijskich zwierząt, między innymi skaczące kangury i szybkonogie strusie. Na dodatek trzeba uważać, by nie wjechać przypadkiem na trawniki, klomby płoty i pootwierane studzienki kanalizacyjne. Jest to nie tylko bolesne, ale zmniejsza także sympatię sąsiadów (oznacza ją podświetlenie napisu u dołu ekranu). Jeżeli sympatia jaką darzą Cię sąsiedzi spadnie do zera, automatycznie przegrywasz wyścig (to taka mała złośliwość sędziów), ale na szczęście możesz się podlizać zbierając porozrzucane po ulicy śmieci. Żeby nie było zbyt prosto, na całej długości drogi porozstawiane są bramki, które koniecznie musisz zaliczyć. Niezaliczenie jednej z nich powoduje, że następne też nie zostaną zaliczone, tak więc lepiej nie omijać żadnej z nich. Jeżeli jako pierwszy zrobisz trzy okrążenia, to wygrałeś wyścig i będziesz mógł wziąć udział w następnym, jeżeli nie... cóż, życie jest brutalne.

Rozpoczynając grę wybierasz poziom trudności. Odbywa się to w ten sposób, że w garażu wybierasz sobie odpowiednią deskorolkę (do wyboru masz trzy szybką, średnią i powolną). Powolną jest najłatwiej kierować, ale wszyscy będą Cię z łatwością doganiać. Najszybsza jest dla odmiany trudna w kierowaniu, ale nawet jeśli się wywrócisz, to będziesz miał jeszcze szansę dogonić rywali. Średnia, jak sama nazwa wskazuje, jest czymś pomiędzy dwoma poprzednimi. Kiedy już wybierzesz deskorolkę, możesz ustawić ilość rywali od jednego do czterech podświetlając odpowiednie portreciki wiszące na ścianie. Możesz jeszcze wybrać jak dużo zwierząt będzie biegało po ulicach przykrywając odpowiednio leżącego pod rowerem kangura.

Na koniec trzeba przyznać, że pomimo iż gra nie jest żadną rewelacją, to jednak jest na tyle dobra że można w nią sobie z przyjemnością pograć.

BADJOY





TIE Fighter

Rok temu firma Lucas Arts zabiła nas swoją gierką "X - Wing". Najwyraźniej nie uczyniła tego wystarczająco dobrze, ponieważ teraz dobija nas drugą jej częścią o tytule "TIE Fighter".

Każdy kto oglądał "Gwiezdne Wojny" (a są tacy, którzy nie oglądali?) powinien już się zorientować w jakiej roli przyjdzie nam wystąpić. Tak, tak, wreszcie możemy znaleźć się po ciemnej stronie mocy i polatać myśliwcem Imperium, czyli TIE Fighterem. Naczelny, gdy tylko zobaczył tę gierkę strasznie się ucieszył - cóż, zawsze podejrzewaliśmy, iż tli się w nim jakaś iskierka złego...

TIE Fighter, jako sequel, nie różni się zbytnio od swego poprzednika (poza misjami i grafiką "wnętrz" rzecz jasna), tak więc Ci, którzy grali poprzednio w X - Winga nie powinni mieć zbytnich kłopotów. Rozgrywka







została rozwiązana w taki sam sposób - latamy na kolejne misje, a pomiędzy nimi możemy obejrzeć sobie kawałki filmów: tym razem jednak częściej będziemy widywać swoich szefów, czyli Lorda Vadera i samego Imperatora.





Nowe pojazdy

Gdy po raz pierwszy zagrałem w TIE Fightera, wydał mi się strasznie trudny, gdyż pierwsze misje odbywać będziemy na pokładzie myśliwca TIE nie posiadającego osłon i uzbrojonego jedynie w lasery - tak już je po prostu budowali. Każde bezpośrednie trafienie kończy się uszkodzeniem jakiejś części statku, aż do jego zniszczenia włącznie (na szczęście najczęściej udaje się nas uratować i w porę dostarczyć do łapiduchów). Na dodatek brak silników nadprzestrzennych wymaga od nas powrotu na statek - matkę po ukończeniu misji (a jak nam go zniszczą, to...). Dopiero w następnych misjach otrzymamy do swej dyspozycji TIE Bombera - wyposażonego w wyrzutnie pocisków. Tutaj gra została rozbudowana w stosunku do X - Winga i pocisków mamy kilka (więcej niż dwa) rodzajów - od rakiet i torped protonowych poczynając, a na bombach kończąc. Innowacją jest także możliwość własnoręcznego wyboru uzbrojenia przed misją.

W miarę upływu czasu technologia Imperium będzie się rozwijać (głównie dzięki ograbianiu neutralnych platform badawczych i badaniu sprzętu Rebeliantów - w czym będziecie mieć wielki udział) i latać będzie można na TIE Advanced i - wyposażonym w osłony, i napęd nadprzestrzenny, czy też Assault Gunboat - posiadającej dodatkowo wyrzutnie pocisków. W końcu zaś zasiądziemy za sterami TIE





Defender (szkoda, że tylko w dwóch ostatnich misjach) - jest on najzwrotniejszy, najszybszy, posiada wszystkie wymienione wcześniej gadżety oraz dodatkowo promień ściągający (tractor beam) pozwalający na spowolnienie przeciwnika, bądź holowanie kontenerów.

Jedynym elementem wyposażenia, który jest wyraźnie gorszy niż w myśliwcach Rebeliantów jest komputer pokładowy - najbardziej doskwiera brak wyświetlacza pokazującego położenie celu, co zmusza do wpatrywania się w niewygodne sensory u góry kabiny.

Oczywiście po stronie przeciwnika również pojawiły się unowocześnienia. Latać więc będą przeciw nam szturmowe maszyny B - Wing (którymi, na szczęście nie będziemy musieli się zbytnio przejmować), oraz doskonałe myśliwce HeadHunter, które z pewnością przysporzą nam wielu kłopotów. W przestrzeni spotkamy też znacznie więcej, niż w X - Wingu, obiektów - do najważniejszych należą platformy kosmiczne oraz holowane zespoły kontenerów.

Taktyka, mości panowie...

Zawsze uważałem, że jedną z głównych zalet X - Winga jest to, iż podczas wykonywania misji trzeba myśleć. W TIE Fighterze myśleć trzeba jeszcze intensywniej - samo strzelanie nie zapewni nam ukończenia żadnej misji. Celów misji jest bowiem zwykle niewiele mniej niż dziesięć, a wszystkie muszą być wykonane. Często będziemy musieli ochraniać jakiś statek lub, co gorsza, sprawdzić jego ładunek, co wiąże się ze maksymalnym doń zbliżeniem. Przez radio często będziemy otrzymywać prawie niewykonalne polecenia - wymagające na przykład przelecenia na drugi koniec walczącej floty, by rozbroić uciekający wahadłowiec.

Ach... radio. Służyć nam ono będzie nie tylko jako odbiornik, ale także jako i nadajnik. Do naszej dyspozycji mamy kilkanaście komend, takich jak polecenie wstrzymania ognia, prośba o posiłki albo zadokowanie. Co najciekawsze, wydają się one działać - co wcale nie musi być regułą, jeśli przypomni się sobie efekty komend radiowych z Wing czy Strike Commandera. Jeśli chcemy na przykład w spokoju zbadać jakiś pojazd, to mówimy innym przez radio by go zignorowali - i rzeczywiście odlatują. Rzecz jasna najbardziej przydają się prośby o pomoc...

W rozmyślaniach nad strategią niewątpliwie pomoże nam nowa mapa taktyczna. Wygląda ona prawie tak samo, jak mapa gwiezdna we Frontierze - czyli daje się obracać w trzech wymiarach, dzięki czemu możemy się łatwo zorientować w sytuacji. Niestety, niedostępna jest lista jednostek na niej się znajdujących, tak więc czasami trzeba ją bardzo pomniejszyć, by zobaczyć na przykład ile jeszcze zostało statków wroga.

Zapominalscy mają jeszcze do swej dyspozycji listę komunikatów radiowych i... spis klawiszy, zajmujący zresztą cały ekran "maczkiem".

Fabuła

W X - Wingu akcja rozgrywała się zgodnie ze scenariuszem Gwiezdnych Wojen, tak więc gracz wiedział czego oczekiwać (no, i przede wszystkim był pewien, iż w końcu zwycięży). Tutaj zaś nie wiemy nic, ale to pewnie lepiej. Tak więc czekać nas będą intrygi, walka ze zdrajcami, wstąpienie do Sekretnej Służby Imperatora, próby ukatrupienia nas, zdobywanie obcych technologii, no i w końcu zaszczyty oraz osobiste spotkanie z najwyższym szefem. Czegóż chcieć więcej?

Rzecz jasna Naczelny po obejrzeniu kilkunastu misji zaczął marudzić, jako że w kilku (z siedmiu) batalii występujemy w roli sił pokojowych mających przerwać wojnę - zamiast tłamsić ohydną Rebelię, jak to czynimy w pozostałych..

Grafika, muzyka, akcja...

Nie zmieniło się wiele: ale oznacza to, że grafika jest rewelacyjna, a muzyka jeszcze lepsza. Wprowadzono cieniowanie pojazdów, podkład "gwiezdny" jest jakby bardziej realistyczny, a podłogi na naszym statku macierzystym szalenie błyszczące. Same statki mają jeszcze więcej drobnych szczegółów. Muzyka (a przede wszystkim efekty dźwiękowe - digitalizowane komendy i komunikaty) zwalają z nóg. Nawet Emil, grający na komputerze obok, czasami kulił się ze strachu na odgłos przelatującego (u mnie) statku.

Jest jeszcze coś za co należy tą grę pochwalić. To sztuczna inteligencja (tak, tak). Chodzi tutaj o zachowanie innych statków podczas misji - tutaj nie tylko my jesteśmy aktywni. Cały czas się coś dzieje, widać krótkie walki i uniki, co chwila ktoś strzela, albo ucieka. Z nadprzestrzeni wyłaniają się statki, by zasypać nas gradem ognia, pomiędzy krążownikami kursują wahadłowce. Wystarczy wydanie komendy, by zobaczyć jak nasze myśliwce przegrupowują się i atakują inny cel, jak w wyniku tego ataku wrogi statek zaczyna uciekać. Gdyby nie to, że



w każdej chwili możemy zostać zniszczeni, to można by zatrzymać się i podziwiać samą bitwę - tak jest piękna.

Wszystko to niestety dostępne dla posiadaczy komputerów co najmniej 386, ale prawdziwie dobrze bawić się można dopiero na silnej 486 - ce. Poza tym musimy użyczyć TIE Fighterowi prawie 20MB miejsca na naszym twardym dysku.



Co dalej?

Cóż wam rzec robaczki - "Gwiezdne wojny" to już prawie religia, a TIE Fighter jest niewątpliwie jednym z jej misteriów. Wrażenia jakie daje nam granie w tą gierkę można porównać jedynie z tymi osiąganymi przy oglądaniu filmu...

Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że nie jest to ostatnie słowo firmy Lucas Arts. Powstaje już czwarta część "Gwiezdnych wojen" - tak więc zapewne niedługo znów sobie czymś polatamy...

Alex
& Gawron





LISTA PRZEBOJÓW

I tak to już koniec...

Ostatnimi czasy zaczęło się robić gorąco, ale na szczęście aura odpuściła sobie i znowu mamy miły chłodek i chociaż trochę cienia. Przy takiej pogodzie można myśleć. W trakcie gdy piszę ten tekst jest jeszcze przed naszym wyjazdem na targi ECTS do Londynu, ale jak numer ukaże się w kioskach będzi już po. Tak więc mają ku temu nadarzającą się sposobność spróbuję trochę poprorokować.

Najprawdopodobniej, gdy tam zajedzimy oczy nasze zostaną oślepione miliardami nowych gier wydanych na kompaktach CD i nie zdziwi mnie jeżeli po zadaniu pytania: a co z dyskietkami? - usłyszę pytanie: A co to są dyskietki?

Tak, tak na szczęście nie tylko tam CD pojawiają się u nas też ich coraz więcej (IPS wydał ich kilka, zresztą całkiem ładnych).

No to tyle jeżeli chodzi o nośniki. Natomiast gdy już się otrząśniemy po pierwszym pytaniu z pewnością drugie pytanie wyda się tambylcom jeszcze bardziej nie na miejscu. Będzie ono brzmiało: czy wydawane będą jeszcze gry na PC 386 lub 486? Odpowiedź może być tylko jedna: Wie pan chcemy wycofać się z tych amoatorskich modeli i głównie produkcję gier skupimy na modelach Alfa. No, może kilka gier zajmujących miliard tetrabajtów na twardym dysku wydamy na zwykłe PC, ale to chyba na Pentium, no bo wie pan chcemy zrezygnować z robienia gier na wolne komputery...

No to tyle prorokowania (oby tylko się nie spełniły moje przepowiednie), a teraz rzuć kilka razy okiem babci sąsiadki w listę.

Na PeCetach i Amigach króluje doskonała gra THE SETTLERS, nie jest to żadna nowość, ale gra ta to istny raj dla strategii, zresztą obszerne informacje na temat produkcji, startegii i tego jak wypasać świnie na szczytach gór można przeczytać w artykule mgr Sir Haszak (w tym numerze). Na NINTENDO króluje tym razem STREET FIGHTER III TURBO, no też jest to rzecz normalna wszak jest to już gra kultowa (a właśnie ciekawe co z MORTALEM drugim?). ATARI ST prężnie trzymające się na fali (trochę gier na nie nowych wychodzi) jako najlepszą grę w tym miesiącu wybrało BENEATH A STEEL SKY. Był opis, całkiem dobra gra adventure, należy się. No i teraz COMMODORE, gdzie sytuacja zaczyna robić się lekko czerstwa (mało nowych rzeczy) i ATARI XL/XE.

Tu przy tym drugim komputerze pozwolę sobie torchę ponudzić. Od razu składam serdeczne kondolencje posiadaczom "małego" Atari, gdyż (chyba Wy też to zauważyliście) Wasz komputer powoli odchodzi w zapomnienie. Jeżeli firmy polskie (bo tylko te jeszcze coś wydają na ten komputer) nie zaczną czegoś wydawać to skończy się Wasza radość i komputer trzeba będzie delikatnie pożegnać wcześniej kremując zwłoki. Takie życie i takie prawa rynku komputerowego i to wszystko.

EMILUS

HITY świat

AMIGA 1200
1. LIBERATION
2. FIREFORCE
3. GUNSHIP 2000
4. IMPOSSIBLE MISSION
5. HEIMDALL 2
6. MORPH
7. GLOBAL EFFECT
8. SENS. SOCCER 92/93
9. ALIEN BREED SPECIAL
10. ZOOL

ATARI ST
1. INT. SENS. SOCCER
2. FRONTIER: ELITE II
3. CANNON FODDER
4. THE LOTUS TRILOGY
5. REACH FOR THE SKY
6. WAR IN THE GULF
7. DOGFIGHT
8. THE GREATEST
9. FORMULA ONE G. P.
10. B17 FLYING F.

AMIGA
1. INER. SEN. SOCCER
2. TACTICAL MANAGER
3. KICK OFF 3
4. PREMIER MANAGER 2
5. SENS. SOCCER 92/93
6. CANNON FODDER
7. WORLD CUP YEAR '94
8. VALHALLA
9. N. F. CHAMP. GOLF
10. K240

PC
1. SIM CITY 2000
2. THE SETTLERS
3.1942: THE PAC. A. W.
4. INT. SENS. SOCCER
5. CANNON FODDER
6. WORLD CUP USA '94
7. PREM. MANAGER 2
8. PAGAN: ULTIMA VIII
9. WIZARD
10. X - WING

HITY tematyczne

ADVENTURE
1. VALHALLA
2. B. A STEEL SKY
3. MONKEY ISLAND 2
4. INDY/FATE OF ATL.
5. STAR TREK
6. S. THE SORCERER
7. L. OF KYRANDIA
8. LURE OF THE TEMP.
9. SECRET OF M. ISL.
10. CURSE OF ENCH.

BEAT 'EM UP
1. MORTAL KOMBAT
2. ELFMANIA
3. IK+
4. BODY BLOWS
5. PANZA KICK BOXING
6. TORVAK THE WAR.
7. B. BLOWS GALACTIC
8. BUDOKAN
9. STREETFIGHTER II
10. ORIENTAL GAMES

PLATFORM
1. JAMES POND 3
2. FLASHBACK
3. SOCCER KID
4. BUBBLE N SQUEAK
5. SUPERFROG
6. NAUGHTY ONES
7. OUT TO LUNCH
8. ZOOL
9. THE ADDAMS FAMILY
10. ASSASSIN '94

SHOOT'EM UP
1. THE CHAOS ENGINE
2. DESERT STRIKE
3. ALIEN BREED 2
4. BANSHEE
5. PROJECT - X
6. ALIEN BREED '92
7. BLOOD MONEY
8. ALIEN BREED
9. TURRICAN 3
10. SEEK AND DEST.

HITY listy

NINTENDO
1. S. FIGHTER III TURBO
2. GOAL III
3. DARWING
4. JURASSIC PARK
5. FLYING WARRIORS
6. DOUBLE DRAGON II
7. BATMAN II
8. KNUCKLE FIGHT
9. D. J. BOY
10. BATMAN RETURNS

COMMODORE
1. SLICKS
2. EUROBOSS
3. WREST. SUPERST.
4. LASER SQUAD II
5.1ST DIVISION MAN.
6. FINAL BLOW
7. STRATEGO
8. CARNAGE
9. NEURONICS
10. RISK

AMIGA
1. THE SETTLERS
2. CANNON FODDER
3. MORTAL KOMBAT
4. FRONTIER: ELITE II
5. PERIHELION
6. ELFMANIA
7. LEGEND OF VALOUR
8. SYNDICATE
9. ISHAR II
10. CAMPAIGN II

PC
1. THE SETTLERS
2. MORTAL KOMBAT
3. DOOM
4. DUNE II
5. SYNDICATE
6. SIM CITY 2000
7. X - WING
8. GOBLINS III
9. UFO
10. SAM&MAX

ATARI XL/XE
1. BARAHIR
2. WŁADCY CIEMNOŚCI
3. DZIEDZICTWO GIG.
4. MEGABLAST
5. JANOSIK
6. ALCHEMIA
7. KLĄTWA
8. MIECZE VALDGIRA II
9. PROBLEM JASIA
10. AD 2044

ATARI ST
1. BEN. A STEEL SKY
2. UTOPIA TWIN PACK
3. LOTHAR MATTHAUS
4. FRONTIER: ELITE II
5. CANNON FODDER
6. SENS. SOCCER 92/93
7. MICROMACHINES
8. ROBINSON REQUIEM
9. CHAMP. MAN. '93
10. MAGIC BOY

SHITY

NINTENDO
1. CONTRA
2. PRINCE OF PERSIA
3. CLIFF HANGER
4. PREDATOR
5. GALAXIAN

COMMODORE
1. GIANA SISTERS II
2. ACE II
3. MADBALLS
4. MANAGER
5. SUPER SCRAMBLE

AMIGA
1. VROOM
2. PRINCE OF PERSIA
3. COLGATE
4. SPECIAL FORCES
5. CAPTAIN PLANET

PC
1. GOLDEN AXE
2. IMP. GALACTICA
3. GODS
4. PRINCE OF PERSIA
5. COLGATE

ATARI XL/XE
1. CAVEMAN
2. UPIÓR
3. PIEKIEŁKO
4. CYTADELA
5. SYN BOGA WIATRÓW

ATARI ST
1. ROBOCOP II
2. KICK OFF
3. PRINCE OF PERSIA
4. BOMB - X
5. TERMINATOR II



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 80 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 18 tys. zł, w prenumeracie 15 tys. zł.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć możnaopisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 12 tys. zł.

Atari-magazyn - jedyny w Polsce poważny miesięcznik poświęcony w całości komputerom Atari. Drukowany w nakładzie 25 tys. egzemplarzy. Redagowany zgodnie z zasadą „dla każdego coś miłego". Znajdziesz w nim:
- opisy różnych rozwiązań sprzętowych oraz testy sprzętu
- opisy najnowszych (i nie tylko) programów
- kursy programowania, MIDI, DTP...
- porady techniczne i nie tylko
- opisy gier...

Atari-magazyn będzie doskonałą lekturą dla wszystkich posiadaczy – zarówno małych jak i dużych Atari, początkujących i zaawansowanych. W prenumeracie już wkrótce.

Cena detaliczna – 22 tys. zł, w prenumeracie 20 tys. zł.

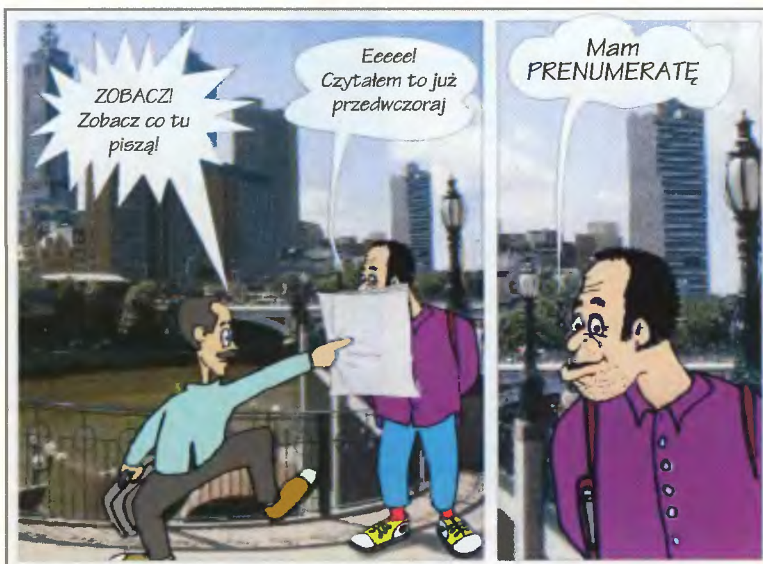
PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.10.94	Bajtek	Commodore & Amiga C&A	Top Secret	Atari - magazyn
od numeru:				
CENA	15 000 x	12 000 x	15 000 x	20 000 x
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)	x	x	x	x
po ile egzemplarzy	=	=	=	=
SUMA	+	+	+	=
RAZEM:				



Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131-1
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Bajtek

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 misięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z conajmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Lepiej będzie Szurumbura:

oddać elfom

przepytać

Postaw co Ci się podoba...

Wpisz nazwisko żeby wziąć udział w losowaniu nagród!

Nadawca:

Imię: ....

Nazwisko: ....

ulica,nr: ....

kod,miejsc.: ....

Lista przebojów komputera typu:

Tu wklej swoje zdjęcie

HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

SHITY

1
2
3
4
5
6
7

YWA:

Pegasus, nintendo i inne

The Ultimate Stuntman

Oto została porwana bardzo ważna, potrzebna i mądra pani naukowiec. Nikt nie może dać rady jej porywaczom, więc Prezydent wzywa Mistrza Kaskadera (no - Stuntmana). Pierwszy etap zabawy to pościg za limuzyną porywaczy po autostradzie pełnej pułapek i wrogich typków.



Dalej są jeszcze jakieś bezdroża urwane mosty motorówka i te rzeczy... Kolejny etap to platformówka - trzeba walczyć z oprychami i zbierać jakieś tam klucze. Łazikowanie po pionowej ścianie i strzelanie do łebków, to kolejne zadania bohatera niniejszej gry. Dalsze etapy opowiada-



ją o rozbrajaniu bomb, lataniu dziwnymi pojazdami i jeszcze paru innych fajnych rzeczach, dających prawdziwą satysfakcję. Gra ma bardzo szybką akcję, dobrą grafikę i muzykę. Każdy etap jest inny, i to nie tylko ze względu na tło akcji, ale ze względu sposób jej ukazania (od góry, z boku, małe postacie lub duże). Autorzy "The Ultimate Stuntmana" to oczywiście CodeMasters, jak zawsze na piątkę - tym razem dla Pegasusa.
OCENA: ✔✔✔✔✔

The Fantastic Adventures of Dizzy

Śmieszne jajko z rączkami, nóżkami i oczkami, które swą wspaniałą karierę zaczęło w czasach ZX Spectrum, doczekało się pegasusowego wcielenia. Ojcowie Dizziego (to imię jaja), CodeMasters zadbali o klasyczną jajczaną grafikę, która nie jest uproszczona i wygląda lepiej niż





w spectrumowej wersji. Animacja też jest ekstra, tak więc wszelkie sztuczki, skoki i upadki Ser (Sir) Jaja będą cieszyć oko. I tak fabułka: panienka Dizziego niejaka Daisy została porwana (oj, porwania ostatnio są w modzie) do zamku schowanego wysoko w chmurach. Dizzy będzie musiał odnaleźć (zaliczyć) 100 gwiazdek, ale wcześniej ma do pokonania wiele trudności. Do penetrowania dizziowego świata potrzebny jest spryt, zręczność oraz zdolność kojarzenia i myślenia. Niektóre przeszkody można pokonać tylko sprytem, do innych należy zastosować znalezione przedmioty. Czyli mamy stary schemat: znajdź klucz i otwórz nim drzwi lub podobnie. Schemat może i stary, ale gra jest przednia i dobrze, że wreszcie pojawiła się na Pegasusa.
OCENA: ✔✔✔✔✔

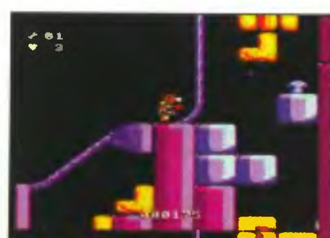
Big Nose the Caveman

Porządna zręcznościówka, przebój CodeMasterów z 1991 roku. Rzecz dzieje się dawno, dawno temu, w epoce walenia po głowach kamienną maczugą. Jaskiniowiec o imieniu Wielki Nos przechadzał się po rodzinnej wyspie. Myślał o nadchodzącym święcie Wielkiej Wyżerki i o tym jak zdobyć na nie jedzenie. Gdy wielki ptero (mniam) daktyl przelecial nad jego głową - wiedział, że może stać się dobroczyńcą swej wioski. Uzbrojony w maczugę wyruszył na polowanie i zaczął kolekcjonować zwierzaki. Sterując Wielkim Nochalem musimy uważać na wszystko, co się rusza i walić to maczugą. Gdy wdepniemy na jakiegoś ptero - zwierzaka, śmierć murowana. Ze zwierzaków czasem zostają kości - trzeba je zbierać, bowiem można je wymieniać na nowoczesną broń lub dodatkowe życia.
Grafika jest dobra - postacie duże, ładnie animowane, a na koniec każdego etapu walka z extra przeciwnikiem. Oprócz tego gra ta ma wiele atrakcji, które specjalnie ukryto - trzeba wytrwale wszystko penetrować i szukać tajnych poziomów, niespodzianek, przedmiotów itd.
OCENA: ✔✔✔✔✔





Big Nose Freaks Out



Powtórka ze zręcznościowej rozrywki, czyli jaskiniowiec Wielki Nos jest wnerwiony! Przez długie lata (i w poprzedniej grze) zbierał kości ptero - bronto - konto - zaurów i chciał je ulokować w Jaskiniowej Kasie Oszczędności. Niestety, podły Jaszczurak ukradł mu worek z dobytkiem i to przed samiutką kasą banku. Jaskiniowiec namyślał się długo (bo w ogóle wtedy wolno myślano) i wymyślił kółkorolkę, na której



będzie mógł ścigać złodzieja. Gra ta jest fajną zręcznościówką, pełną dynamiki, skakania i walenia maczugą. Po drodze trzeba unikać zwierzątek (są one raczej zabójcze), zbierać znalezione kości (to majątek) i zaglądać pod grzyby. Każdy poziom zakończono - jakby mogło być inaczej - potyczką z wielgachnym osiłkiem, znajomym Jaszczuraka...
Grafika jest dobra i bardzo szybka - plus dla speców od animacji. Muzyka też nie nudzi. Grę podzielono na pięć części, w każdej części są cztery poziomy, ale uwaga - tak w ogóle to jest jeszcze ukrytych ich ze czterdzieści (dane z instrukcji). No i w ten sposób wszyscy przyczyniają się do popularności ery jaskiniowej...
OCENA: ✔✔✔✔✔

UWAGA, lepiej to PRZECZYTAJCIE!
Na polskim rynku konsolowym wreszcie drgnęło. Ustawa o prawie autorskim coś tam uregulowała i oto pojawiło się pięć gierek prosto od CodeMastersów dla Pegasusa. I nie są to jakieś dalekowschodnie kopie, tylko najprawdziwsze oryginały, na które prawa autorskie wykupił BobMark. Opisy czterech powyżej, piąta za miesiąc. Nie dziwcie się, że wszystkie dostały najwyższą notę (5 Cósiów), bo tak już jest, że raczej nie wykupuje się licencji na shity.
Teraz nieco światowo: z całą przyjemnością pragnę zakomunikować, iż firma NINTENDO oraz SEGA oficjalnie wchodzą na nasz rynek (brawo! i i... wreszcie). W sklepach (za rogiem?) pojawią się prawdziwe SNES - y, GB - oje, NES - y, Mega Drive'y itd. Oryginalne gierki na cartridge'ach też, ma się rozumieć. Kiedy to się stanie, jak to się stanie i co to da Szanownym Graczom - będę informował na bieżąco. Aha - z powyższych powodów nieco uległa zmianie nazwa niniejszej stroniczki...
[bum, i po wakacjach]

BROMBA

dystrybutorem opisywanych gier jest:
BobMark International sp. z o.o.
01-034 Warszawa, ul. Smocza 18
tel./fax: 38-05-02, tel: 38-05-69

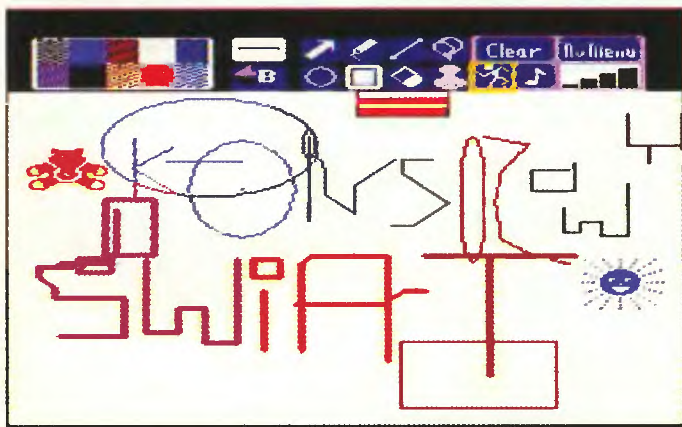
Picasso i pegasus

Na naszym rynku pojawił się dziwny i niespotykany cartridge dla popularnej konsoli Pegasus. Nie jest to gra, chociaż zabawa przy nim jest przednia (zwłaszcza dla najmłodszych). Przedstawiam Wam "VIDEOMATION" - program do tworzenia prostych rysunków.

"Videomation" uruchamia się dokładnie tak samo, jak każdą grę: wystarczy włożyć cartridge, włączyć zasilanie i gotowe. Na ekranie telewizorka widzimy pole do rysowania oraz pasek różnych narzędzi. Możemy kreślić linie proste, okręgi, prostokąty, linie krzywe, wypełniać obszary zadanym kolorem, stawiać stempalki lub nawet dołączać do obrazu elementy animacji. Programik ten ma wszystkie podstawowe funkcje, jakie zwykle były umieszczane w programach graficznych dla 8 - bitowych komputerów. Specjalnie to zaznaczam, bo niech sobie nikt nie wyobraża, że Pegasus pozwoli na tworzenie grafiki na poziomie pecetowego CorelDraw! "Videomation" jest raczej programem lub, jak kto woli, narzędziem do tworzenia prostych rysunków dla dzieci i to raczej tych młodszych. Świetnie zastępuje kartkę papieru i kredki świecowe. Młodzi artyści posiadający Pegasusa będą mogli wreszcie zrobić na nim coś twórczego, nie tylko wyrabiać sobie refleks...

Dla bardziej dociekliwych podam, że niniejszy program wyposażony został w 6 narzędzi do rysowania, dwie grubości kreślonej linii, 4 kolory podstawowe oraz 6 specjalnych z 13 różnych palet. Ponadto dostępne są 24 stemple (rysuneczki) oraz 8 stempli animowanych.

Efekty mojej kilkunastominutowej zabawy z "Videomation" widzicie obok. Figury kreśli się za pomocą kursorów na joypadzie, co nie jest zbyt wygodne. Na szczęście autorzy programu przewidzieli tę trudność i umożliwili rysowanie na kilka sposobów: ciągnięcie linii, rysowanie w zadanym kierunku itp. - każdy znajdzie coś dla siebie. Jeżeli stworzymy już jakiś cud - rysunek, to warto go utrwalić dla przyszłych pokoleń. Tu jedynym ratunkiem jest podłączenie magnetowidu do konsoli, bo po prostu nie ma innego sposobu na zapamiętanie narysowanego obrazka.



BROMBA
alias Van Gogh

P. S. Właścicielem praw autorskich na Polskę i jedynym dystrybutorem "Videomation" jest firma BobMark Int.

Wieści ze świata grania

Dobra wiadomość dla graczy (przynajmniej angielskich) NINTENDO obniża ceny swoich produktów. I tak komplet Super NES wraz ze "Street Fighterem II Turbo" można już kupić za 99, 99 funtów. Obniżka cen spowodowana jest polityką Nintendo, które zamierza agresywnie atakować rynek nowym rodzajem konsoli.

NINTENDO zawarło umowę z DMA DESIGN, jedną z najlepszych szkockich firm, na dostarczanie software'u (czyli gierek) do 64 - bitowej konsoli Project Reality.

Polski dystrybutor konsoli Pegasus, firma BOBMARK kupuje licencje na nowe cartidge. Zakupiła już pięć gier "made by" CodeMasters (patrz opisy na sąsiedniej kolumnie) oraz program graficzny dla dzieci "Videomation" (patrz obok).

Pojawiła się wreszcie 8 - bitowa wersja przygód ALLADINA, znanego z disneyowskiej kreskówki szerokoekranowej. Wersje dla NES oraz Game Boya są dostępne już w angielskich sklepach.

Szykują się kolejne supergry do kolekcji Game Boya. "Alien vs Predator" oraz "The Real Ghostbusters" firmy Activision mają zachwycić wszystkich. Pierwsza opowiada o walce stworów z serii filmów o Obcych ze stworami serii Predator. Druga gra nie jest nowością wśród komputerowych zabaw, ale wydanie jej na GB zapowiada niezłą zabawę.

"WARIO LAND" dla GB święci triumfy. Nintando przez długi czas go reklamowało, no i stało się - już w pierwszym dniu sprzedaży pobito rekordy wykupionych egzemplarzy (dane from Anglia). Nic jeszcze nie wiadomo o społecznych listach chętnych do zakupu tej gry, ale mało brakowało...

Psygnosis atakuje tym razem "LEMMINGAMI 2" dla Game Boya. Podobno gra się lepiej niż na Amidze. Wierzyć się nie chce...

Konami po wakacjach wypuści na angielski rynek "TINY TOON ADVENTURES" dla SNES - a. Ta gra akcji bazująca na młodo - króliko - Bugso - postaciach ma być szałem animacji kolorów i uciechy z grania. Cartridge ma być wypchany 8 megabajtami niczym nie skrępowanej kreskówkowej zabawy.

W tym samym czasie pojawi się dla SNES - a znany z Pegasusa "ADVENTURE ISLAND 2" z tym, że do nazwy dodano jeszcze "SUPER". Gierka będzie oczywiście miała lepszą grafikę, muzykę i ma zachować atrakcyjność swego pierwowzoru.

Bruce Lee (czytaj: Bruslii) jest legendą karate, kung - fu i innych walk wschodu. O jego prawdziwym życiu powstał fabularny film akcji pt. "Dragon". Obraz ten jest fajny i dynamiczny i taka jest też gierka dla SNES - a. "DRAGON" został stworzony przez Virgin i można go kupić w UK za 50 funtów. Zabawa jest niezła z dobrą, na wpół digitalizowaną grafiką i typową dla tego rodzaju pozycji skalą trudności. Extra dla fanów Bruca.

Nawalanką, bijatyką, mordobiciem, tyle że a'la "Sword und Knight also Magic" jest gra pt. "KNIGHTS OF THE ROUND" dla SNES - a. Są tu walki na miecze, na koniach, ale wszystko wygląda jakby streetfighterowcy ubrali się w śmieszne kostiumy. Gra nie jest zbyt trudna: idzie się w prawo i wali czym popadnie. W Great Britain kupisz za 50 funtów.

"Smash Tennis" to wysoko oceniana na zachodnim rynku gra sportowa. Wypuszczona przez niestrudzony Virgin dla SNES - a prezentuje wszystko, czego należy oczekiwać po komputerowym tenisie. Można nawet grać we czterech (w deb (i) la). Cena 50 funtów.

Taito wypuściło SNES - ową wersję "FLINSTONES" - gry o miłej rodzince jaskiniowców. Gra jest na 100% fail i pochodzi z rzutu gadżetów powstałych przy reklamie nowego filmu kinowego o Fredzie, Barneyu, Wilmie i... Cena standard: 50 funciszy.

wieści zebrał BROMBA

SAVEGAMY

Ave! Znów spotykamy się, aby posiać rozprzężenie i ziarno złego wśród przeróżnych plików z Saveami. Tym razem opublikujemy garść osiągnięć naszych przemiłych i wielce drogich czytelników. Tak zatem publikację ową rozpoczniemy od listu Marcina Kruchlika. Nasz wielce drogi kolega Marcin rozpracował grę:

UFO Enemy Unknown dla PC

w której udało mu się zmienić ilość pieniążków. Aby to uczynić należy zmienić plik liglob. dat znajdujący się w naszym katalogu saveów (czyli na przykład GAME_2). W pliku tym zmieniamy bajty 0, 1, 2, 64, 65 i 66 na wartości FF, przy czym jeżeli bajt zawiera 02 to wpisujemy weń 09 (wszystkie wartości szesnastkowo).

Nasz drogi kolega zachęca jednocześnie do własnych poszukiwań i bliższego przyjrzenia się plikowi base. dat w którym zapisane są zasoby znajdujące się w naszych bazach.

Następną grą którą zajmował się Marcin był:

Betrayal at Krondor dla PC

w którym to również zmienił ilość kasy. Zmieniamy tutaj swój plik z saveami (np. save02. gam) znajdujący się w katalogu KRONDOR\GAMES\SAVES.001. Należy w bajtach 66, 67, 68 wstawić wartości FF (wszystkie liczby szesnastkowo).

Następnym świattym i mile widzianym zawodnikiem był Geniusz i Expert Marcin Pierchała (GEMP?).

Bawił się on savegamami do:

DUNE II dla Amigi

gdzie tradycyjnie zwiększył ilość forsy. Aby to uczynić należy zbudować 10 silosów, po czym utworzyć save'a którego nazwa będzie miała długość dokładnie trzech liter, a następnie zmienić zawartość bajtu 454 na 27, zaś bajtu 455 na 0F (wszystkie wartości szesnastkowo).

GEMP zajmował się potem gierką:

Furry of the Furries dla Amigi

w której w savegamach możemy ustawić dowolny poziom na którym chcemy się znaleźć. Do bajtu 03 wstawiamy odpowiednio:

aby uzyskać poziom

04 - pustynia 1
06 - pustynia 6
0B - laguna 1
10 - laguna 6
14 - las 1
1B - las 6
20 - piramida 1
24 - piramida 6
2B - góry 1
30 - góry 6
34 - fabryka 1
3B - fabryka 6
40 - wioska 1
44 - wioska 6
4B - zamek 1
4F - zamek 2
50 - pralka

(wszystkie wartości oczywiście szesnastkowo)

Ostatnim zaś z naszych drogich korespondentów jest tym razem DooMinik Witkiewicz. Uważa on, iż proponowane przez nas kiedyś 16 milionów do:

Simcity dla PC

to stanowczo za mało. Niestety DooMinik nie podał numerów bajtów które należy zmienić w savegamie (a my już nie mamy Simcity, auuuuuuuu). Należy zatem zastosować metodę przeszukiwania - wydajemy w Simcity tyle pieniążków by zostało nam np.43690, czyli AAAA szesnastkowo. Następnie poszukujemy w savegamie tej wartości i odnajdujemy kolejne bajty o zawartości:

XX XX AA AA, gdzie XX oznacza dowolną wartość.

Zamieniamy następnie ten ciąg bajtów na:

7F FF FF FF (szesnastkowo, oczywiście) i cieszymy się 2140 mln. USD.

I to by było na tyle proszę państwa. Oczywiście zdajemy sobie sprawę, iż nie jest to wiele itp. (co nas rzecz jasna zupełnie nie wzrusza), jednakowoż przemyśliwamy nad zmianami dotyczącymi tej rubryki. Na razie sza, ale w najbliższych numerach będzie tu rewolucja, przy której październik miesiącem oszczędności!

Alex&Gawron

Listy

KRZYŚ KUBECZKO PISZE

(...) ja to do PC nic nie mam, to jest taki sztuczny sprzęt, zero atmosfery (nie mylić z atmosferą w powietrzu).1001 sposobów na uruchamianie każdej gry inaczej, "sranie, mazganie" jak mówił Pan Kleks (wcale tak nie mówił, ale czy ktoś to jeszcze czyta). (...) A&G mają poważną zaletę: nic nie mają do Atari. (...) Gdyby nie TNT to z TS nie możnaby się dowiedzieć, że Atari ST nawet istnieje. W ogóle nie opisujecie gier, to jak ST - kowcy mają Was czytać?!

K. Kubeczko

Po pierwsze, drukuj swoje listy na drukarce, do ciężkiej i jasnej. Drugi Twój list (ten z dyskietką) był taki niewyraźny, że nawet magia Twojego nazwiska nie była w stanie nas zmusić do jego przeczytania. Po wtóre, odczep się od PC. Atmosfera jest ważna w toalecie, a nie przy komputerach. Myślał by kto, że Atarynki to takie proste, dobre i w ogóle super - hiper maszynki - nie traktuj tego jako rozpoczęcia wojny między nami, w dalszym ciągu nie mamy nic do Atari. W temacie opisów na ST, to parę numerów temu złożyliśmy jakiemuś gościowi z klubu użytkowników dużych Atarynek propozycję skontaktowania się z nami - pewnie coś by z tego wyszło. I co? I nic! Jak ST - kowcy nie chcą, to trudno: - na kolanach ich prosić nie będziemy.

SPIRALA ZBROJEŃ

Jak mi nie odpowiecie, to poleje się krew. I nie groźcie mi drużyną szturmową, bo mam: kałasza, dwa Phantomy, trzy helikopter Sikorsky'ego, rakiety klasy ja - wy, kilka czołgów i łódź podwodną. A moją rezydencję otacza pole minowe o powierzchni 300 km^2. A najstraszniejszą moją bronią jest finka - załatwi każdego. Miałem największe kłopoty z jej zarejestrowaniem, bo z resztą poszło gładko.

Krwawy Dziarnek

Nie przestraszyłeś nas, koleś. Nasza brygada składa się z ludzi, którzy przez wiele godzin i w ogromnym trudzie przedzierali się pod silnym ogniem przez zaminowane korytarze, między ścianami drutów pod prądem w stronę pokoju z napisem "Księgowość", mając za osłonę jedynie zwłoki komorników i oszalałe stada wierzycieli, dla których odzyskanie swoich pieniędzy było jedyną szansą na wykarmienie głodujących żon i dzieci... Zaś najstraszliwszą bronią było zawsze: "Wasza lista płac nie jest jeszcze podpisana. - A kiedy będzie? - Jak będzie. "

PROBLEM PŁETWALA - ROZWIĄZANIE

Otrzymaliśmy kilkadziesiąt odpowiedzi na pytanie "Jak nakarmić drzewo? " nadesłane przez Płetwala. Wszystkie są znakomite. Żadna z nich nie zawierała podłej insynuacji, jakoby drzewu potrzebna było woda, sole mineralne, światło i powietrze, co dobrze świadczy o stanie umysłowym naszych Czytelników, którzy po prostu, podobnie jak my, NIE DALI SIĘ ZWARIOWAĆ! Czas na werdykt. Szanowne jury w składzie:

dok. na str. 45

Czytelnicy nadesłali

GUNSHIP

Także i Ty możesz przeżyć fascynującą przygodę dzięki programowi "Gunship", który wiernie oddaje realia lotu śmigłowcem Apacz.

Ekran przedstawiający kabinę składa się z trzech części. Pierwsza, informująca o uszkodzeniach, zawiera czternaście elementów, z których każdy oznacza inną sekcję helikoptera, druga przedstawia widok terenu, zaś trzecia - tablicę przyrządów.

Do ekranu uszkodzeń (DAMAGE STATUS) przechodzimy klawiszem "D". Po lewej stronie pokazuje się schematyczny rysunek Apacza, a po prawej spis sekcji śmigłowca. Każda z nich jest poprzedzona kwadracikiem i jeśli jest on zapalony, to dana sekcja została uszkodzona.

Tablica przyrządów podzielona jest na dziewięć części. Kontrolka ciągu silników ("T"), wskaźnik poziomu paliwa ("F") oraz kontrolka sprzęgnięcia wirnika z silnikiem (mały kwadrat powyżej) znajdują się w lewym górnym rogu tablicy przyrządów. Kompas, namiar na cel i kontrolka wirników ("R") są umieszczone w lewym dolnym rogu tablicy przyrządów. Prędkościomierz jest obok kontrolki silników, zaś poniżej niego mamy sztuczny horyzont. Na środku tablicy jest tzw. HDD (o czym za chwilę), zaś pod nim znajdują się kontrolki broni. Na prawo od HDD umieszczono wysokościomierz (na górze) i wychyłomierz (na dole). W prawym górnym rogu tablicy znajdują się kontrolki układów zagłuszania radaru i celowników wykorzystujących promienie podczerwone. Pod tymi dwoma wskaźnikami mamy radar.

HDD, czyli Head Down Display jest efektem starań programistów o jak najmniejszą liczbę wskaźników na desce rozdzielczej. Może on służyć jako mapa, system komunikacji lub celownik, np. gdy systemy namierzania wykryją przeciwnika, komputer pokładowy wyświetli powyżej HDD napis "TARGET" (cel). Po naciśnięciu "Fire" na ekranie HDD pojawi się nazwa, widok celu oraz Twoja od niego odległość.

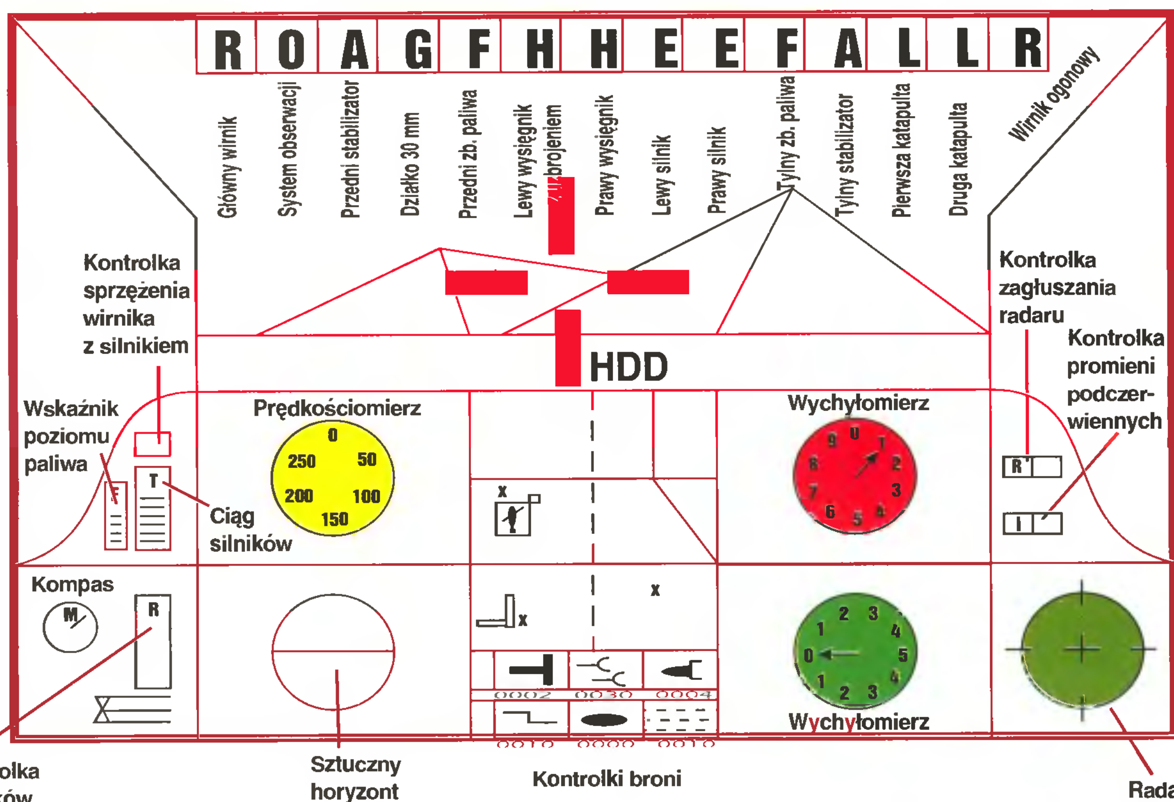
Co należy zrobić, aby bezbłędnie wystartować? Otóż: włączyć silniki, włączyć układy zagłuszania radaru i podczerwieni, sprząc silniki z rotorem i ustawić moc silników na ok.2/3. Helikopter zacznie się unosić pionowo w górę. Aby nadać mu prędkość poziomą, należy pochylić drążek do przodu. Zaś lądowanie powinno wyglądać następująco: wytracamy prędkość, wysprzęglamy rotor, klawiszami funkcyjnymi zmniejszamy moc silników do zera i wyłączamy prawy i lewy silnik. Przed misjami bojowymi najlepiej trochę potrenować, aby nabrać wprawy.

Możliwości graficzne C - 64 wykorzystane są w tej grze w pełni i uważam, że każdy posiadacz tego komputera powinien w nia zagrać (o ile już tego nie zrobił, czasu miał pod dostatkiem - red.).

Locia

KLAWISZOLOGIA DO GUNSHIPA

1 - włączenie lewego silnika
2 - włączenie prawego silnika
3 - sprzężenie silników z rotorem
F1 - skokowe dodawanie mocy
F3 - płynne dodawanie mocy
F5 - płynne zmniejszanie mocy
F7 - skokowe zmniejszanie mocy
CLT/HOME - widok z przodu
INST/DEL - widok z prawej strony
Z - mapa
4 - aktywizacja rakiet AIM-9L Sidewinder
5 - aktywizacja rakiet 2.75
6 - aktywizacja rakiet AGM-114 A Hellfire
7 - aktywizacja działka 30 mm RDS
8 - wystrzelenie flary
9 - wystrzelenie folii
0 - włączenie układu zagłuszania radaru
+ - włączenie układu zakłócania podczerwieni
D - raport o uszkodzeniach
S - status śmigłowca



GRAMY DALEJ!

Udało się! Żyjemy! O tych przygodach, bijatykach, policyjnych interwencjach i romantycznych zachodach i wschodach Słońca nad morzem, przeżywanych z niewiastami rozmaitego autoramentu i niestety, jak przypuszczamy, urody, trubadurzy powinni skomponować drugą "Iliadę" a przynajmniej "Eneidę". Sami byśmy chętnie ich dzieł wysłuchali, bo tak się jakoś składa, że mamy na temat naszych przeżyć niewiele do powiedzenia...
W cieniu historycznego wyjazdu do Dębek pozostają inne nasze eskapady, między innymi w Tatry (Gawron w nasze, Alex w Słowackie), noszące już zdecydowanie turystyczny charakter. Wakacje jeszcze się nie kończą, ale wrzesień to czas tzw. sesji poprawkowej, więc będziemy mieli trochę do roboty. Jednocześnie w imieniu swoim i całej Redakcji dziękujemy wszystkim tym kilkuset osobom, które przysłały nam całe mnóstwo kartek ze swoich wakacji. Tyle prywatnie.
Jeśli chodzi o tipsologię, to działamy po staremu, czyli za wydrukowanie czyjegoś tipsa wysyłamy mu następny numer TS za darmo i dokładamy na dodatek dyplom uznania. O ile tipsy nie są głupawe (co się na szczęście coraz rzadziej zdarza) i kiedyś nie były już opublikowane, to je wydrukujemy - muszą swoje odczekać, ale w końcu nadejdzie ich kolej. Na czym kończymy, żegnając wszystkich tradycyjnym "Czołem, cześć, czuwaj, spotem i niebawem! ".

Alex & Gawron

P. S. Kolega po fachu, p. Marcin Kaczmarczyk pisze w "Gazecie Biuro-Komputer" (dodatku do "Gazety Wyborczej") o "Apogee Software" (na okoliczność opisu "Raptora"): "Ci sami, którzy zrobili "Wolfensteina" i "Dooma. ". Panie Kaczmarczyk! Profasjonalista, a taka gafa! Bójże się Pan Boga!

Tipsy &

AARGH! / Amiga
Na początku każdej planszy zobaczysz rózne budynki. Dmuchnij w nie ogniem, a następnie uderz - będą się szybciej rozpadać.
(Artur Ciężarek)

ADDAMS FAMILY / Amiga
Po zakończeniu gry przejdź przez "Continue Door" na lewo - 4 zycia więcej.
(Artur Ciężarek)

ANNIHILATOR / Atari ST
Wciśnij specję, "Shift" i klawisze funkcyjne od "Ft" do "F10" - koniec etapu.
(Dewid Rygielski)

ANOTHER WDRLD / IBM PC
Aby ketepultować się z meszyny, nacisnij: "Enter", "Dół", "Enter", "Dół", "Lewo", "Enter", "Lewo", "Lewo", "Góra", "Enter", "Góra", "Enter", "Prawo", "Enter", "Dół", "Enter", "Prawo", "Enter".
(Michał Górka)

APIDYA II / Amiga
1. Po skończeniu 1 planszy złap aniołka naciskając "Fire".
2. W 2. planszy, gdy zabijesz kreta, wleć do jego kopca. Obie podpowiedzi dotyczą tajnych leveli.
(Rafał Sankowski)

APOCALYPSE / Amiga
W pierwszej misji, podleć do wielkiego działa od przodu, stań zaraz pod jego lufą i zniszcz je ogniem.
(Buśka)

AQATRON / Ateri
Lot ne samej górze ekrenu i skierowanie joya w kierunku "Góra" + "Prewo" daje hiper prędkość.
(Phoenix)

ASSING - SPECIAL EDITION '94 / Amiga
Podczas gry wpisz "ANOTHERCHEATMODE" - masz nieśmiertelność. Terez: "N" - następny poziom; "E" - ostatnia welke w danej misji; "W" - wszystkie giwery; "S" - czas; "D" - śmierć.
(M. T)

ATF / Commdore
"Q"/"A" - zwiększenie/zmniejszenie ciągu; "Z"/"X" - skręt w lewo/prawo; "C" - informacje o: ilości amunicji, uszkodzeniach, mapie, położeniu poszukiwanego celu (terez "D" wyświetla jego pozycję na głównym ekranie a "E" zmienia rodzaj poszukiwanego celu); "U" - wysuwanie i chowanie podwozia; "H" - pauza; "N" - zmiana rodzaju rakiet; "T" - automatyczne utrzymywanie wyaokości; "L" - automatyczne lądowanie (działa tylko w pobliżu lotniska); "J" - flary; "F1" - dopalacze.
(Tomasz Andruch)

BARCELONA '92 / Nintendo
W meretonie bierz kolejno 20, 21, 22, 20, 2t, 36 km/h - sukces gwarantowany, czas: ok 1.45.
(Jecek Kowalski)

BATTLE JUICE / Nintendo
Na każdym dechu jest dodatkowe życie. W pierwszym sklepie kup mrówkojede i po drzewie skocz ne dech.
(Sofia vs. Mały)

BLACK MANTA / Nintendo
Idąc trzymaj "Turbo B" - po puszczeniu masz super osłonę.
(Jecek Kowalski)

BLADES OF STEEL / Nintendo
W trekcie drugiej przerwy wciśnij "Select".
(Bejzbol)

CANNON FODDER / Amiga
Jeśli zaczyne Cię ostrzeliwac helikopter wroga, ustaw oddział w cieniu, np. pod lesem - helikopter przestenie strzelac i po chwili odleci.
(Wojciech Anuśkiewicz)

CAPTAIN AMERICA / Nintendo
Na początku gry połącz swoich herosów - zwiększy to szansą ukończenia gry.
(Bejzbol)

CAPTIVE / Amiga
Kody do baz w misji drugiej: Masgot - TR, BL, TL BR; Phoopel - TL, TR, BL, BR; Sodcket - BL, BR, TL, TR; Zailet - TL, BR, TR, BL; Quelosad - TL, TR, BL, BR; Soldet - BL, TL, TR, BR; Mieusa - TL, BL, TR, BR; Pasdet - TL, TR, BL, BR; Laetod - BR, TR, TL, BL.
(Artur Ciężarek)

CENTURION / Amiga
Na poziomie galemik, aby zająć bez walki Sycylię, wybierz: dyplomacja, agresywnie, pakt wojskowy. Dla Delmacji: agresywnie, pakt wojskowy.
(Krzysztof Sykta)

CHUBBY GRISTLE / Amige
Ne ekrenie tytułowym wpisz "BUUURRP" i wciśnij "Retum".
(Artur Ciężarek)

C. J. IN USA /Commodore
Gdy w 3 poziomie dojdziesz do gościa z piłką, stań ne desce w rogu. Podejdzie on pod deskę, wtedy zejdź i rozwel go bombami.
(Kimbol)

CLIFFHANGER / Nintendo
"Góra" + "Prawo" (lub lewo) - Sly zaczyna biec.
(Bejzbol)

CRUMBLE CRISIS / Atari
Aby wystartować z levelu 2, 3 lub 4 neleży zmienić nazwy plikow, np. LEV_4. DAT na LEV_1. DAT.
(Phoenix)

DEFENDER / Atari ST
Wpisz "GOATY" - jesteś niewidoczny.
(Dewid Rygielski)

D. J. BOY / Nintendo
Po zabiciu się kilka rszy ne zmianę neciśnij "Start" i "Select", dostaniesz sporo żyć.
(Pen Kramu)

DOC CROCK'S / Commodore
W pierwszym kanale swoje kartki odnajdzie Jemmine, w drugim - Vince e w trzecim Doc Crock. Fragmenty prasy są we wszystkich kanałach.
(Pawał Bouli - Punk)

DOJO DAN / Amiga
Podczas gry wpisz "WOOLANKIDKICKSBUTT" - nieskończona liczba żyć. Teraz: "S" - osłone, "F8" - zmiana levelu, "F9" - następna sakcja.
(Artur Ciężarek)

DONK / Amiga
Zawsze na końcu zbierej diament leżący nejbliżej wyjścia, w przeciwnym razie możesz się nie zmieścić w limicie czasu.
(Artur Ciężarek)

DOODLE BUG / Atari ST
Wciśnij spację i pisz "FIRE WALK WITH ME" - jesteś niewidzialny.
(Dewid Rygielski)

DOUBLE DRAGON II / Nintendo
"Select" + "A" - następny level; "Select" + "B" - przeciwnicy giną.
(Bejzbol)

DR. JEKDYLL AND MR. HYDE / Nintendo
"Góra" + "Turbo B" - specjalna broń Mr. Hyde'a.
(Jacek Kowalski)

DROID / Commdore
Kod do ostatniej misji: "OEPRJFYEHF".
(P. R.)

DRUID II / Commdore
Jeśli podniesionym przedmiotem okaże się być kraken, phoenix luh wispe, to podtącz drugi joy, wciśnij "Run - Stop", następnie "C=" i znowu "Run - Stop".
(Kawasaki)

DZIEDZICTWO GIGANTÓW / Atari
Posilnionym pelcem dotknij 2. portu joysticka.
(Bazi)

ELIMINATOR BOAT DUEL / Nintendo
"Turbo B" - super skok (używej przed finiszem).
(Jacek Kowelski)

F1 GP CIRCUITS / Commodore
Do boksu zjeżdżaj najdelej po trzech okrążenisch.
(Meciek)

F - 16 FALCON / Amiga
Jeśli chcesz strącić MIG - a w misji treningowej, musisz powoli lecieć ne niskim pułapie (ok.300). MIG - i będą Cię wyprzedzać I możesz je łatwo strącić z działke.
(Joyboy)

FINAL FIGHT / Atari ST
Wciśnij peuzę i wpisz "SHERIFF FATMAN" - nieograniczona energie, "Help" przenosi na koniec gry.
(Dewid Rygielski)

FIST FIGHTER / Commdore
Lee Chungiem podejdź bardzo blisko do przeciwnika i zrób "Fire" + "Dół".
(Maciek)

FLIMBO'S QUEST / Commodore
W pierwszej planszy idź cały czas w lewo. Na końcu plenszy znajduje się drabina. Stań na pierwszym od góry szczeblu i naciśnij "Dół" + "Fire".
(Siwy)

FLYING WARRIORS / Nintendo
1/ Ne początku gry idź w lewo, spadnij w przepaść i szukaj drzwi. Za drugimi drzwiami spotkesz latającego diabła, nie walcz z nim, tylko rozwal murek i weź perukę. Wyjdź z tej komnety i idź cały czas w prawo, aż do babki, która za perukę przeniesie Cię do mistrzów karate.
2/ Stań w miejscu i rozwalaj przeciwników - kiedy "KO" wzrośnie do t00, będziesz mógł atrzelać.
(Bejzbol)

FRANKENSTEIN / Commodore
Papirus uruchamiejący hurzę znajduje się na dachu zamku. Dojść do niego możne lewą górną wieżą.
(Michał Teodorczyk)

FRANKENSTEIN / Commdore
Zrób "Reset" i wpisz "POKE 34741, t65" e potem "SYS 32768". Nie będziesz umierat za strachu.
(Maciek)

FRANKO - THE CRAZY REVENGE / Amiga
Kody: 2. - CENT; 3. - DRZE. Wpisz "DOMAN" jako kod etapu - I żyć.
(Flash, Waldi & Tomado)

FRIDAY THE 13TH / Nintendo
Jesone rozwalisz stosując uniki.
(Jacek Kowalski)

FRONT LINE / Nintendo
Kiedy jedziesz dużym czołgiem i zostaniesz trafiony, szybko wyskakuj z niego i wskocz do niego z powrołem
(Jacek Kowalski)

GATEC RASHER / Amstrad
Naciśnięcie "E" powoduje wstrząsy zmieniające położenie niektórych bramek.
(Marek Lis)

GETAWAY / Atari
Gdy Cię goni policja, warto wrócić do miejsca startu.
(Phoenix)

G. I. JOE / Ninlendo
Kiedy zdobędziesz radio (mate skrzynka ne koncu niektorych etapów), wciskając "Select" + "Doł" wzywesz pomoc.
(Bejzbol)

GHOST N'GOBLINS / Amige
W high score wpisz ") ! (" - nieśmiertelność.
(Damian Puławski)

GOAL III / Ninlendo
Kilka razy w lewo (lub w prewo) - zaczynasz biec. Kiedy masz piłkę, wciśnij na raz "A" + "B" i jeszcze raz "B" - piłka zmieni kształt i zniesie bremkarza.
(Bejzbol)

GOLDEN AXE / IBM PC
W ósmym levelu pod koniec, jeżali chcesz szybko załatwić gostka rzucejącego czary, zapędź go w róg planszy i z wyskoku nawelej aż pednie.
(Hunter's cool)

GREAT COURT / Commodore
Zawsze serwuj w róg pole - kompuler jest baz szans.
(Maciejek "Grzanka" Pronobis)

GREAT ESCAPE / Amiga
Otwieraj nawet już otwarte drzwi w pomleszczeniu z prowiantem - odzyskujesz morale.
(Artur Ciężarek)

GREEN BERET / Nintendo
Kiedy w ostetniej planszy dojdziesz do rekiety, ustaw się po prawej stronia i załatwiaj gości zanim pojewią się na ekranie. Po chwili rzucą w Ciebie granatem - weź go i rzuć w rekietę i wróć na miejscę. Manewr łan powtarzaj aż do zniszczenia rekiały.
(Bejzbol)

GUN NAC / Nintendo
"Selectem" zmieniasz biegi.
(Bejzbol)

HACKER / Atari
Na pytanie komputera "Logon Please" odpowiedz "Australia". Jeżeli musisz przejść test robota SRU (efekt podania złego hasła na początku gry), to powinieneś wiedzieć, że elementy niezbędne do idantyfikacji to: INFRARED VIDEO IMAGE SENSOR (ośrodek wizyjny robota), ASYNCHRONUS DATA COMPACTOR (receptor dotykowy), HVDRAULIC MOTIVATOR (ośrodek napędu robota), PHALSUN JOINT (plazmowy amortyzator kierunkowy) i THELMAN PORT (złącze urządzeń zewnętrznych). W trakcie zesadniczej części gry możesz zostać złapany przez obcego satelitę. Warunkiem kontynuacji gry jest wtedy podanie specjalnych kodów. Oto one: pierwszy raz - "MAGMA, LTD"; drugi - "AX - 0310479", trzeci - "HYDRAULIC", czwarty - "AUSTRALIA", piąty - to już jest koniec...
(Szafe)

HANS KLOSS / Commdore
Kiedy będziesz spadał dużym korytarzem, trzymaj "Fire" - złepiesz klucz.
(Maciek)

HUNT FOR THE RED OCTOBER / Ninteedo
"Select" + "Start" - odnowienie energii.
(Radarowiec/Kikut)

INTERNATIONAL KARATE + / Amiga
Ne początku gry ustaw szybkość welki na "Turbo". Słań w lewym dolnym rogu i przelatując jak burza przez całą planszę stosuj ne przemien: niski cios pięścią i kopnięcie w nogi - nikt Ci się nie oprze.
(Buśka)

JAKE THE SNAKE / Nintendo
Mr. Perfecta nejłetwiej pokonać wślizgiem, ześ Big Boss Mana z wyskoku.
(Jacek Kowalski)

JOHNY 5 / Nintendo
Na początku 5. plenszy rozwal lampę - nie jej końcu nie będzie bossa.
(Jecek Kowalski)

KICK OFF / Atari
Rzut karny najłatwiej zamienić na gola strzelając w środek bramki.
(M. K. Fisher)

KICK OFF / Commodore
Rozpoczynając grę ze środka boiska usław się przodem do bramki przeciwnika i wciśnij "tył" - piłka przeleci do przodu e przeciwnicy nie zareagują. Dotocz ją do bremki i dopiero wtedy daj "Fire".
(Cargul)

KILLING GAME SHOW, THE / Amiga
Podejdź do ściany i daj "góre" - możesz chodzić po ścianach.
(Buśka)

kody

KLĄTWA / Commodore
Nie musisz brać czaru zimna: przed rzuceniem czaru czasu wyrzuć wszystkie przedmioty z wyjątkiem klepsydry.
(Meciek)

KUNG - FU / Nintendo
Walcząc z Chenem (tym z łeńcuchem) staraj się być bardzo blisko niego, to nie będzie używał swej broni.
(Jacek Kowalski)

LAST NINJA / Commdore
Żeby otworzyć przejście na tarasie, wejdź do pobliskiej komnaty, wypruj flaki wrogowi i uderz w kwadrat na ścianie.
(Kimboł)

LIONHEART / Amiga 1200
Kucnij, włącz pauzę i wciśnij "Ctrl" + "Help" + "Shift" - nieśmiertelnośc.
(Krzysztof Sykte)

LITTLE MERMAID / Nintendo
W t. dziurze w dole jest dodatkowe życie. Na każdej planszy szukaj żyć w dziurach.
(Dulak/Chachuł)

MAGIC BOY / Ateri ST
W 3. levelu, ne samym końcu, nad "taśmociągiem" w prawej "cegiełce" znajduje się dodatkowe życie.
(Dewid Rygielski)

M. C. MARIO / Nintendo
W czasie gry przyciśnij "Stert" e póżniej "Select".
(Misio i Mały)

MIDNIGHT RESISTANCE / Amiga
Na ekranie tytułowym wpisz "IT S EASY WHEN YOU KNOW HOW".
(Artur Ciężarek)

MILK NUTS / Nintendo
Neciśnięcie "Select" pozwala zmieniać plansze.
(Jacek Kowalski)

MISSION SHARK / Atari
Wpisz "J. PELC" - nieśmiertelnosc.
(Bazi)

MOONFALL / Commdore
1/ Skieruj się prosto ne przeciwnika. Gdy będzie bardzo blisko, wypuść minę - gość jest trupem.
2/ Namiary "Human Colony": xt804, y901 I x1105, y2305 I x605, y1205.
3/ W 6. misji aby przeżyć używej "Beil Droide".
4/ W 7. misji leć za jekimś statkiem transportowym (czerwone - migają na mapie). Rozwal go - spotkesz "bendytę".
(P. R.)

MOONSTONE / Amiga
Gdy masz mało żyć, udaj się z powrotem do druidów. Poproszą Cię o jakiś magiczny przedmiot, aby zregeneroweć Twoje życie, e wtedy daj im np. noże - na jedno wyjdzie.
(Phoenix)

MORTAL KOMBAT / Amige
Aby zmierzyć się z Reptilem, nelezy w pierwszych czterech poziomach odnosić "Flawless Victories", zaś w planszy "The Pit" dobić wroga pod księżycem.
(Mercin Teleszko)

MORTAL KOMBAT / Amiga t200
Aby gra chodziła jak należy, musisz włożyć dysk pierwszy do stacji przed włączeniem komputera.
(Krzyszłof Sykta)

MR. DO'S CASTLE / Commodore
Gdy zaświecą się 2 cegły, strąć je młotkiem i wejdź do bremy u góry. Uzyskujesz chwilową nieśmiertelność i możesz zabijeć wrogów młotkiem.
(Kimboł)

NBA JAM / SNES
1/ Rzuć 3 rszy do kosza tym samym zawodnikiem - masz ognistą piłkę, którą tatwo jest trafić za 3 punkty.
2/ Gdy wybrałeś drużynę i w górnej części ekranu pojawi się napis "Tonight's match up a na dole wyświetlone są drużyny:
- Wciśnij 6 razy jekikolwiek przycisk, e potem przytrzymaj "Y", "B", "A" - nieskończone "Turbo".
- W [illegible] 5 razy jakikolwiek przycisk i przytrzymaj go do rozpoczęcia gry.
- wciśnij 1 raz [illegible] przycisk, a potem przytrzymaj "A" i "B" - pojawi się cos ciekaw[illegible]
3/ Gdy pojawi się screen z [illegible]pisem u góry "ENTER YOUR INITIALS FOR RECORD KEEPING?" wybierz "Yes" i pisz:
- "MJT", gdy jestes przy "T" wciskaj i trzymaj kolejno "R", "Stert", "A" - mozesz grać Markiem Turmellem, jednym z tworcow gry.
- "ARK" - kolejno wciskaj i trzymaj "L", "R", "X" - mozesz grac Billem Clintonem.
- "NET" - jw.: "L", "R", "A" - Alan Gore (zastępca pana z punktu powyżej).
- "CDS", wciśnij "B", wpisz "SB3J3C2" i pod spodem "NYHKHBS" - jeden wygrany mecz wystarczy Ci do mistrzostwa.
(Kusza)

NINJA TURTLES / Nintendo
Ze Shrederem walcz na miecze.
(Jacek Kowalski)

NORTH & SOUTH / Amiga
Komputer jest tak ciemy, ze wystarczy ustawic swoje wojsko nad brzegiem rzeki i poczekać, aż pojdzie głębiej.
(Krzysztof Sykta)

OPERATION STELATH / Amiga
Wodorost, ktory kryje pod sobą bandaż elastyczny, znajduje się po prawej stronie na dole, na drugim ekranie ekranu. Aby zabrać bandaż, zbliz się do wodorostów - nie boj się rekinow, uważaj tylko na ich płetwy.
(Wojciech Anuskiewicz)

PINBALL FANTASIES / Amiga 1200
Po załadowaniu się planszy z wyborem stołow wcisnij "Help" - masz do wyboru dwa nowe stoły.
(Krzysztot Sykta)

PIRATES / Commdore
W czasie swej pierwszej walki, kiedy walczysz na szpady o swój przyszty statek, uciekaj w prawo, a zdobędziesz go bez walki. Podaj swoje nazwisko jako: Drake - Anglik, t560, 156 ludzi, szybki galeon + pinasa, tytuł kapitana, 20 armat; Heyn - Holender, 1820, 175 ludzi, szybki galeon, 22 armaty.
(Krzysztof Sykta)

QUICK DRAW MC GRAW / Commodore
Na samym koncu etapu znajduje się wielki grubas, chcąc go zabic ustaw się na rowno z kominem parowozu i strzelaj - nic Ci nie zrobi.
(Marcin Týrakowski)

Bomber Alpha 2 has been destroyed.

T: 1x

Tipsy & kody

RAID OVER MOSCOW / Commodore
Poke 4711, 111 - nieśmiertelność.
(Marcin Tyrakowski)

ROAD FIGHTER / Nintendo
"Turbo B" - momentalne przyspieszanie.
(Jacek Kowalski)

ROBBO / Commodore
Na 21. planszy drugą bombę dostaniesz strzelając w znaki zapytania.
(Maciek)

RODLAND / Atari ST
Wciśnij "P", teraz 5 razy "Help", "Spację" i znowu "P". Podczas gry spacja - następny etap i nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

R - TYPE / Atari ST
Gdy pojawi się komunikat "INSERT DISK B" naciśnij "Help" i wpisz "ME". Teraz: "F1" - nieśmiertelność, "F2" - przechodzenie przez ściany, "F3" - 99 żyć.
(Dawid Rygielski)

RUBICON / Atari ST
Spauzuj grę, wciśnij "*" - nieśmiertelność.
(Dawid Rygielski)

RVGAR / Amstrad
Jeśli przytrzymasz "Fire" i dasz joy'a do góry, zacznie dookoła Ciebie latać kula likwidująca wszystkich przeciwników.
(Marek Lis)

SEEK & DESTROV / Amiga
Klawiszami funkcyjnymi zmieniasz uzbrojenie. Aby wylądować wciśnij strzałkę w dół.
(Krzysztof Sykta)

SENSIBLE SOCCER / Amiga
Strzelenie karnego: wciśnij "Fire", joy szybko w kierunku przód - lewo, puść "Fire" i joy z powrotem do pozycji neutralnej.
(Arek Włókca)

SINDICATE / Amiga
W ostatniej misji (Atlantic Accelerator) po uporaniu się z drabami na początku, schowaj się za róg domu i pal wrogów za pomocą miotacza płomieni.
(Arek Włókca)

SOCCER 7 / Commodore
Molestuj komputerowych rywali tak długo, aż wreszcie zgodzą się na wymianę Twoich stabych zawodników na swoich dobrych.
(Paweł Bouli - Punk)

SPY HUNTER / Atari
Warto zawsze zjechać do rzeki. Przejeżdżając przez domek można otrzymac trochę punktów, podobnie jak przy wyjeździe z rzeki.
(Phoenix)

STREET FIGHTER / Amiga
1/ Jeśli grasz jako Ryu, to wiedz, że od 3. poziomu wzwyż: Bisona, Guila i Sagate kesuje się podchodząc do niech z piąchą. Vegę najprościej załatwić stosując cios "Dół" i "Fire" + "Góra". Dalsima rozwelasz taktyką: doskok z nogą, odskok i czar, lub cały czas bardzo szyhko noge ne ziemii - zrobi łapy to dostenie.
2/ Nakieruj okienko ne Blenkę, wpisz "PATIENCE", wybierz kogo chcesz i graj. Gdy przeciwnik skasuje Ci catą energie, pyknij "F10" i gracie używający wytącznie rzutów (reszta nie dzieta).
(MTv)

STRIDER / Atari ST
Zatrzymaj grę, wciśnij "Help", lewy "Shift" i "1". Wróć do gry - klawiszami "1" - "5" wybierasz poziom.
(Dawid Rygielski)

SUPER HAN - ON / Amiga
Przytrzymanie "Fire" powoduje włączenie "dopalacza".
(Joyboy)

SUPER MARIO BROS 4 / Nintendo
1/ Przed pokazaniem się ekranu tytułowego przytrzymaj "Start" + "Select" - nieskończoność żyć.
2/ Na ekranie tytułowym neduś "A" + "B" - wybór leveli.
(Pan Kramu)

SUPER MARIO LAND 2 / Game Boy
Gdy jesteś na planszy, gdzie wybierasz rury "A", "B" i "C", naciśnij "Select" a gra hędzie łatwiejsza.
(Pan Kramu)

SUPER RESCUE ROBOCOP III / Nintendo
Bronie o szyfrach: "BBL" i "LLB" są najlepsze.
(Jacek Kowalski)

SUPER WONDERFUL MARIO II / Nintendo
Na końcu każdego levelu walczy się ze smokiem, który pluje jajkami. Należy na nie wskekiwać i odrzucać je w przeciwnika.
(Bejzbol)

SUPREMACV / Amiga
1/ B - 29 tankuj do pełna i 800 ton do ładowni.
2/ Gdy osiągniesz maksymalną ilość żywności, opuść podatki do 0%. Gdy ludzi będzie max, podnieś podatki na 100%.
3/ Złomuj zdobyte statki wroga (transportowce i B - 29) - i tak masz kłopot ze swoimi.
4/ Podczas bitew nie podnoś poziomu agreaji.
(Paweł Łuczak)

SUPREMACY / Commdore
40% podatku to największe zdzierstwo, jakie ludzie będą tolerować i nie pouciekają.
(Krzysztof Sykta)

SVN BOGA WIATRU / Atari
Poślinionym palcem dotknij portu 2. joysticka.
(Bazi)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES / Game Boy
Gdy przechodzisz grę idąc od pierwszego etapu, koniec gry będzie bardziej urozmaicony.
(Pan Kramu)

TELE SPIN / Nintendo
W drugiej planszy obok reflektorów jest tajne przejście.
(Tusta)

TEST DRIVE / Commodore
Naciśnięcie "V" w trakcie jazdy powoduje, że na górze pokazuje się licznik prędkości i obrotów.
(Maciejek "Grzanka" Pronobis)

TFX / Amiga
Szkoła lądowania: przepustnicę ustaw na 85 i wysuń podwozie. Gdy będziesz nad pasem, wyrzuć spadochron hamujący. Po dotknięciu kołami ziemli, włącz hamulce i wytącz silniki. Jeśli lądujesz na lotniskowcu, wysuń jeszcze hak.
(Wojciech Anuśkiewicz)

THRUST 2 / Amstrad
Poszukaj wieży z kulką na czuhku, podleć do niej i przytrzymaj "Fire".
(Marek Lis)

TOM & JERRY / Commodore
Gdy znajdziesz czarną kulę Twojej wielkości, to wskocz na nią i przy najhliższej okazji zrzuć ją na jakiegoś kote.
(Paweł Bouli - Punk)

TWIN TORNADO / Commodore
Jeśli nie możesz odnaleźć wroga - wznieś się na wysokość 6000 stóp.
(P. R.)

ULTIMATE PINBALL QUEST, THE / Amiga
W planszy "WASTELANDS" wybij kulkę z największą siłą, trzymając podniesioną lewą łapkę.
(Krzystof Sykta)

WING COMMANDER / Commodore
Nie przelatuj nisko nad miastem - możesz zostać zestrzelony.
(P. R.)

WINGS OF FURV / Amiga
Jeśli lecisz bardzo nisko nad możem, japońskie samoloty nie będą strzelać.
(Joyboy)

WŁADCA / Atari
Aby uzyskać mnóstwo pieniędzy, należy kupić ziemię, a następnie obsiać ją całą. Teraz płać pracownikom jak największe sumy.
(J. - C. v. D. i Muniek)

WŁADCY CIEMNOSCI / Commodore
Jeśli chcesz władać tubylczym językiem, musisz tchnąć życie w ucho kamiennej twarzy, powiedzieć prawdę i wziąć odtam. Ubranie znajduje się w kufrze, w oznaczonym schowku przy psach.
(Paweł Bouli - Punk)

WRESTLEMANIA / Commodore
Można walczyć poza ringiem, w tym celu musisz się przetoczyć pod linami otaczającymi go.
(Kimboł)

VOLLEYBALL / Nintendo
Wciśnięcie "Turbo A" + "Turbo B" daje Ci ścięcie piłki.
(Jacek Kowalski)

XO BROS / Nintendo
W plenszy 1.2 dojdź do końca, aż zobaczysz rurę wyjściową, nie wchodź do niej, tylko wjedź windą na samą górę, potem idź prosto aż dojdziesz do "Wrap zone". W planszy 8.2, gdy dojdziesz do frempoliny podskocz aż Mario uderzy głową w sufit - ukryte jest tam dodatkowe życie. Gdy będziesz przed zamkiem nie schodź w dół, tylko wejdź po schodech, przytrzymaj "Fire" i dej w prawo gdy już będziesz na krawędzi - bonus 5000.
(Tusta)

ZOOL / Atari ST
W levelu 1.3 jest ukryty bonus. By go zdobyć, musisz stanąć przy pierwszej wysokiej ścianie i gdy czas wyhije 50, zacząć ją rozwalać. Zbierzesz dużo punktów i 2 życia.
(Dawid Rygielski)

ACTION MAN
Nintendo
1 - GXLMZ
2 - WXMOQ
3 - ILLMA
4 - APRDZ
5 - DUPIZ
(Jacek Kowalski)

BRIAN THE LION
Amiga
1 - sXr7vgqaGP
2 - 20N*V7pSXu
3 - sX/XvgqaGc
4 - 20I857pSX*
5 - 20I857pSXY
6 - v/FII/xXY3
7 - 20I85HDSp
Uwaga! Przy wklepywaniu należy przestrzegać wielkości liter.
(MTv)

CHIPS CHALLENGE
Amiga
005 - TQKB
010 - VUWS
015 - COZQ
020 - KGFP
025 - PQGV
030 - BQZP
035 - VDTM
040 - YWFN
045 - OVPZ
050 - QBDH
055 - SJES
060 - ZYVI
065 - UPUN
070 - GZZG
075 - MJDV
080 - EVUG
085 - LEBX
090 - OLLM
095 - BIFQ
100 - QJXR
101 - RPIR
102 - VDDU
103 - PTAC
104 - KWNL
105 - YNEG
106 - NXYB
107 - ECVE
108 - LIOC
109 - KZQR
110 - XBAO
111 - KRQJ
112 - NJLA
113 - PTAS
114 - JWNL
115 - EGRW
116 - NXMF
117 - FPZT
118 - OSCW
119 - PHTY
120 - FLXP
121 - BPYS
122 - SJUM
123 - YKZE
124 - TASX
125 - MYRT
126 - QRLD
127 - JMWZ
128 - FTLA
129 - HEAN
130 - XHIZ
131 - FIRD
132 - ZYFA
133 - TIGG
134 - XPPH
135 - LYWO
136 - LNZI
137 - HPPX
138 - LUJT
139 - VLHH
140 - SJNK
141 - MCJE
142 - UCVY
143 - OKOR
144 - GVXQ
(Artur Ciężarek)

CRYSTAL KINGDOM DIZZY
Amiga
2 - G5J73Q8HK
3 - H7TS5Y9L
4 - 83JSF62KF
(M. T)

DIAMENTY
Commodore
074 - OYMSWAD
075 - LKILSJL
076 - AOLAMCW
077 - JNOWYZM
078 - CESSKYK
079 - ZTLMOKN
080 - YWAYNMT
081 - KOWKEII
082 - MZSOTLO
083 - IDMNWDL
085 - OAKTZLM
086 - SMOWDAK
087 - LENOIWN
088 - ANEZAST
089 - WTTDMMO
090 - SYWIEYO
091 - MSOANKA
092 - YAZMTOE
093 - KWDEYNT
094 - OSINSES
095 - NZATATW
096 - EEMYWWZ
097 - TDESSOO
098 - WZNAZZD
099 - OITWEDA
100 - ZEYSDIE
(Remiglusz Orzechowski)

GAMMA ZONE
Amiga
2 - FOUR COLOURS
3 - DESERT OFICE
4 - CRAZY ROOMS
5 - MANIAC ISLANDS
6 - BLACK OCEAN
7 - PIQUE
(M. T)

LOGICAL
Commdore
005 - ZDHGZ
010 - UGFAU
015 - RAVZR
020 - BZMUZ
025 - HUERU
030 - FRCBR
035 - VBNHZ
040 - MHOFU
045 - EFXVR
050 - CVDMZ
055 - NMGEU
060 - GORXF
065 - XCZNZ
070 - DNUOU
071 - NMGEG
072 - MHOFO
073 - HUERE
074 - UGFAF
075 - GORXR
076 - OEACA
077 - EFXVX
078 - FRCBR
079 - RAUZV
080 - AXBDZ
081 - XCZNB
082 - CVDMN
083 - VBNHM
084 - BZMUH
085 - ZDHGU
086 - DNUOG
087 - NMGEO
088 - MHOFE
089 - HUERF
090 - UGFAR
091 - GORXA
092 - OEACX
093 - EFXVC
094 - FRCBV
095 - RAVZB
096 - AXBDD
097 - XCZNN
098 - CVDMM
099 - VBNHH
100 - BZMVU
(Maciek)

STAR QUAKE
Atari
01 - DELTA
02 - TRIAD
03 - PENTA
04 - KERNX
05 - ATARI
06 - WHOLE
07 - SALCO
08 - ARTIC
09 - MINIM
10 - ARGON
11 - COSEC
12 - CRASH
13 - SECON
14 - Z. A. P
15 - QUARK
(Szafa)

STONE AGE
Commodore
020 - SAVOLI
030 - DODALO
040 - BEFIBE
050 - HIVEBI
060 - LEDASU
070 - DUTUDI
080 - HORADI
090 - SAHIHO
100 - LITIHE
(Smys)

U - 235
Atari
1 - HAHA
2 - JALI
3 - MARKMORA
4 - PONT
5 - GAJA
6 - RORK
7 - ONTA
8 - SAND
9 - AKAR
(Bazi)

WORLD CUP SOCCER
Nintendo
1 - PIEACBBBM
2 - FIEACBGLG
3 - HCNCLDODO
4 - JCHDLDADO
(Pan Kramu)

Listy

dok. ze str. 40

przewodniczący - Alex, sekretarz - Alex i członek - Alex zadecydowało stosunkiem głosów 2: 1 że tytuł Młodszego Psychiatrycznego otrzymuje kolega Bezlitosny Samarytanin za odpowiedź: "Wystarczy przez jakiś czas pochodzić wokoło drzewa z siekierą (lub piłą). Korzyść jest podwójna: krótki spacerek wyjdzie na zdrowie, a w tym czasie drzewo naje się strachu. ". Jednocześnie wyróżnia się kolegę Marcina L. za stwierdzenie, że: "Należy znaleźć wyjątkowe drzewo, które jest ukryte za siedmioma górami, rzekami etc. (...) Niestety drzewa z reguły nie są głodne, a poza tym boją się ludzi i gdy jakiegoś zobaczą, natychmiast zmieniają się w nieruchome pnie lśniące w letnim słońcu wszystkimi odcieniami czerni, przepraszam, zieleni (jestem daltonistą). A ponieważ się boją, nie dają się nakarmić. ". Wyróżnienie otrzymuje też kolega Dido za propozycję: "Najpierw należy zaczerpnąć wody z pobliskiego cudownego źródła, najlepiej wypływającego w jakiejś większej fabryki chemikalii. Potem podejść do drzewa i czystym językiem polskim, bez rzucania mięsem, ze stoickim spokojem zapytać się o humor, pogodę, jak się żyje. Gdy tylko drzewo otworzy swoją okorzenioną buźkę, szybko i z uśmiechem na ustach wlać porcję cudownej wody. Ten manewr powtarzać codziennie aż do całkowitego spotulnienia drzewa. ". Rozwiązywanie problemów będziemy kontynuować, oczekujemy na propozycję pytań i tytułów, jakie powinien otrzymać autor najlepszej odpowiedzi.

ROZWAŻANIA I MYŚLI

Dlaczego jest tak mało o IBM w rubryce Tipsy & Kody. Czy autorzy piszą za trudne gry na mój komputer?

Topic

"Za trudne" to chyba źle powiedziane. Natomiast większość PC - towych produkcji jest "poważniejsza" od innych. Zresztą cheaty nie zawsze wychodzą grom na dobre. Np. Doomomania przeszła nam, gdy okazało się, że za pomocą nieszczęsnych kombinacji "ID*" można załatwić dokładnie wszystko. Naprawdę, przechodzenie gry "bez wspomagania" to, przynajmniej dla nas, znacznie większa frajda, niż włączyć "Autofire", poczytać przez pół godziny książkę i zobaczyć screen z napisem "Congratulations! ".

WYZWANIA I WYZWISKA

Dla mnie Krzyś Kubeczko jest martwy. Powiedzcie mu, że chcę się z nim bić. Możemy w "Dooma", możemy na piąchy. (...) Alex mit Gawron to chodzące trupy (bynajmniej nie aktorskie). Lada dzień dopadnie ich taksówkowa mafia i zawiąże im coś pod szyją. (...) Przesyłam moc (70 cells) pozdrowień z BGF 9000.

DOOMinik the Slayer

Krzyś Kubeczko jest duży, silny i zły. Spuści Ci takie manto, że się z rozumem nie pozbierasz. A taksówkarska mafia to niech najpierw przyjedzie do na na Pragie, to zobaczymy. Tak się składa, że mieszkamy obok siebie i to w takim rewirze, że Policja zajeżdża tam tylko w przypadku, jak kogoś akurat zaciukają... Przesyłamy Ci znak pokoju ("Alt" + "Ctrl" + "Del").

NASI KORESPONDENCI ZAGRANICZNI DONOSZĄ

Pozdrowienia z Ameryki dla TS od Hulka! Jestem tu 3 miesiące, kupuję peceta. Wcześniej miałem C64 bez betoniary! Tu jest super, a jakie piękne [- - - - - ocenzurowano z uwagi na wymogi przyzwoitości] chodzą po ulicach. Pieniądze to tu leżą na ulicy i nie mam gdzie ich trzymać!

Hulk

Wyglądałoby to na imperialistyczną propagandę, gdyby nie drobny załącznik w postaci 1$ na piwo dla Kopalnego. W ten sposób teoria o leżących na ulicy dolarach staje się bardziej prawdopodobna. Wygląda na to, że część Redakcji może pójść za wezwaniem pioseneczki "Go West" i udać się do USA, oczywiście na emigrację polityczną, żeby trochę tego cashu pozbierać.

Z APTECZKI BABUNI

Coś słyszałem, że źle z tym Emilusem (podobno siekierami rzuca i w ogóle szaleje) - to już nie przelewki. Pytałem się babci, powiedziała, że czosnek zmieszany z sokiem rozchodnika na pewno pomoże.

Kimboł

Stały korespondent zawsze pomoże! Przepis uznajemy za genialny i przekazujemy go pod uwagę nowo obranemu Młodszemu Psychiatrycznemu. Swoją drogą, Twoja Babcia to nieoceniona skarbnica wiedzy, poproś ją o lekarstwo na tzw. "syndrom dnia następnego" - dożywotnia wdzięczność Redakcji z Kopalnym na czele gwarantowana!

NOSTRA MAXIMA CULPA

Nie musicie gubić literek. U mnie na polskim za jedną zgubioną literkę jest 4 (db), a chodzę do VI klasy Szkoły Podstawowej nr. [- - - - - ocenzurowano, chyba chcesz chodzić do VII klasy] w Bydgoszczy. U Was by było 1 (ndst.).

Kuco

A co się u Was stawia za stawianie kropki po skrócie "nr"? Co do połykanych liter, to mieliśmy taki mały błąd w napisanym przez Naczelnego konwerterze formatu tekstów z PC - ta na przyswajalne przez Macintosha, otóż "był błędnie zdefiniowany warunek wypełnienia bufora" (cha! cha!). Błąd usunęliśmy, więc takich problemów już być nie powinno (chyba, żeby...). Swoją drogą, to szkołę masz ostrą!

Na listy odpisywali Alex & Gawron, sp. z nn. (nieograniczoną nieodpowiedzialnością), czyli wszystko po staremu. Przy tej okazji wyróżniamy Rumuna Navigatora za rekordową liczbę wakacyjnych kartek do Redakcji (będzie z 5!) i dziękujemy za wszystkie inne pozdrowienia.



Zasypało nas!!!

CD-32

Legacy of Sorasil





Niedawno, chyba w poprzednim numerze, mówiłem o tym jaki to zalew grami na krążkach CD nas czeka. No i co? No i proszę, dzisiaj piszę o grze, którą jakieś cztery numery temu opisywałem w wersji "tradycyjnej" (na dyskietkach), a teraz wydanej na kompakcie. Nie powiem, wydana jest ładnie (kolorowy kompakt), ale zagłębiając się w sprawy techniczne odnajduję tylko jedną rzecz nową (w zasadzie trzeba powiedzieć: ulepszoną). Tym nowym szlifem jest oczywiście muzyka. Tak, ładnie skomponowana, lepsza, wykorzystująca możliwości zapisu dźwięku na kompakcie - i to wszystko. Mało tego, gra posiada gorszą, od wersji "tradycyjnej", instrukcję obsługi. Jest ona cieńsza i zawiera mniej informacji.

Przeglądając instrukcję, ku mojemu zdziwieniu, okazało się, że na CD - 32 istnieje możliwość zapisu gry. W jaki sposób? Wykorzystując pamięć RAM konsoli, czyli tylko do wyłączenia zasilania - a jak ktoś chce na dłużej, to niech sobie kupi zwykłą Amigę...

Nie będę opisywał jeszcze raz legendy gry, jak i jej ogólnych aspektów, gdyż zrobiłem już to raz w sposób pełniejszy i dłuższy w TS 5/26 z 1994 roku. Po pierwsze nie ma sensu, a po drugie gra jest taka sama (no, muzyka lepsza).

Napisałem o tej wersji LEGACY OF SORASIL celowo, chcąc obalić mit, że jakoby gry na CD - 32 są wspanialsze i piękniejsze, niż te na zwykłych Amigach. Na razie jeszcze tak nie jest i należy wziąć to pod uwagę, decydując się na kupno konsoli CD - 32. Sprzęt jest dobry, ale jak dotychczas słabo wykorzystywane są jego możliwości. Jak tylko zaczną się pojawiać gry (chodzi mi o ich dużą liczbę), wtedy kto wie, może w końcu sprzedam swoją wysłużoną Amigę 500 i zainwestuję w konsolę, kto wie...

Poza tymi drobnymi incydentami jakie wymieniłem powyżej, gra sama w sobie jest całkiem dobra i chyba dobrze, że i posiadacze CD - 32 będą mogli w nią pograć.

EMILUS

CD-3

Jak mówi stare przysłowie pszczół: jak się nie ma co się lubi, to się to kupuje - a najlepiej od razu trzy w jednym. W myśl tej zasady został wydany całkiem pokaźny pakiecik z trzema fantastycznymi gierkami, należącymi do klasyki. Są to od lewej: ZOOL, NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP oraz LOTUS III (wszystko Gremlin!). Każda z nich ma swój urok i wdzięk, a na dodatek osiągnęła znaczący sukces w Wielkiej Brytanii. W Polsce, z tego co mi wiadomo, gry te cieszyły się popularnością, ale nie aż tak jak na (nie) Wielkiej Wyspie.

Przypomnijmy sobie cóż to za gry.

ZOOL - to najlepsza pod względem sprzedawalności platformówka roku 1993! Bajecznie kolorowa grafika, gdzie animacje, zarówno bohatera jak i wrażych obiektów, wprawiają gracza w osłupienie, a czasami doprowadzają do oczopląsu. Do tego dochodzi szalejąca na drugim planie muzyka i akcja dynamiczna jak stalowy berecik rzucony przez rakietowego Stasia!

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP - gra posiadająca więcej elementów gry sportowej niż symulatora. Sygnowana przez samego mistrza świata fomuły pierwszej, dostarczy wielbicielowi wyścigów samochodowych moc wrażeń. Dobrze zrobiona oprawa gaficzno - muzyczna, szybka animacja, dosyć realistyczna jazda samochodem - to jest to! Według mnie jest znacznie lepsza



od takiego VROOM - a, ale Alex może się z tym nie zgodzić - cóż, takie jego zbójeckie prawo.

LOTUS III THE ULTIMATE CHALLENGE - ostatnia z części lotusów (na razie przynajmniej), myślę że najlepsza. Posiada rozbudowany edytor tras. Producenci chwalą się, że można stworzyć około trzech trylionów różnych tras (sic!). Oprócz tego ta wersja posiada pięć dodatkowych krajobrazów, których nie było w wersji Amigowej i nową maszynę. Tą nową rakietą, którą gracz będzie mógł mknąć po komputerowej trasie jest M200, wóz zaprojektowany, ale jeszcze nie puszczony do produkcji - będziesz miał niepowtarzalną okazję pojeździć tym cackiem!

Pakiet ten spotkał się z olbrzymią aprobatą wśród graczy z Europy zachodniej. Nie jest to dziwne biorąc pod uwagę koszt pakietu, gdzie za cenę jednej gry mamy aż trzy. Ciekawe czy trafi do Polski i z jakim spotka się tu przyjęciem?

EMILUS



Mega Race

MEGA RACE

CRYO '94

10 9 8 10

PC CD-ROM, CD-32

"Witamy w MegaRace! Światowa Sieć Telewizji Virtualnej zaprasza Cię do wzięcia udziału w szalonym wyścigu. A oto i Twój prezenter - przewodnik: Lance Boyle. Dzisiaj, Szanowny Zawodniku, będziesz szalał w wyścigu przeciwko śmieciom szybkości, dewiantom autostrad - złym gangom ulicznym. Wszystko, co przeżyjesz, będzie szybkie, ostre i zabójcze - albo Ty ich załatwisz, albo oni Ciebie. Ale nie przejmuj się - wszystko jest bardzo realne, ale nie rzeczywiste. Oto dzieło Virtualnej Telewizji. "

No i jedziemy. "MegaRace" jest grą wydaną tylko na CD - ROM - ie i z myślą o CD - ROM - ie. Kilkuminutowy filmik wstępny oraz przerywniki między etapami dają poczucie, że naprawdę oglądamy telewizyjny show z XXI wieku. Sceny są dobrze wyreżyserowane i przemyślane, ujęcia kamery wręcz zapierają dech... O dziwo animacje te nie są w okienkach, lecz zajmują cały ekran i do tego są płynne. Boyle mówi, popisuje się, dogaduje itd. To wszystko daje grze ciekawą otoczkę i wytwarza odpowiedni klimat, a jak z samą grywalnością?



Zabawa polega na tym, że podczas wyścigu, na zadanej ilości okrążeń należy zniszczyć pojazdy przeciwników. Gracz walczy z nimi kolejno. Można strzelać (uwaga na zapas amunicji), przyciskać do bandy, stukać w zderzak. Jeden zniszczony - jazda do następnego. Trzeba uważać, by zmieścić się w limicie okrążeń. Ktoś może stwierdzić, że taka gra jest monotonna... No cóż, jest ona tak monotonna, jak monotonne bywają wyścigi samochodów... Ale nie martwmy się, bowiem główną atrakcją tych wyścigów są ich trasy. Przebiegają one pod wodą, w kosmosie, wiją się i skręcają, układają w pętle. Realność takich ekstrawagancji zapewnić mogła tylko grafika czytana "na żywo" z kompaktu. Efekt - oszołamiający.



"MegaRace" wspaniale wykorzystuje właściwości CD - ROM - u. Dużo grafiki, animacji, mowy i prosta akcja powodują, że gra ta od jakiegoś czasu nie schodzi z pierwszego miejsca zachodnich top - list CD.

BROMBA

Loteria korespondentów

Witam, witam! Jak co miesiąc, kierując się sadomasochistyczną chęcią zubożenia własnej rodziny, przystępuję do wylosowania 30 książek, które ufundowało wydawnictwo "Iskry" pod wodzą mojego Tatusia.

Przypominam wszystkim, że w losowaniu bierze udział każda przesyłka pocztowa która dotarła do redakcji, niezależnie od jej zawartości, byleby zawierała ADRES. Proszę też o podawanie pełnych nazwisk: i tak podpiszemy Was xywami, ale Wasze personalia są potrzebne poczcie i naszej biurokracji.



Jeżeli chodzi o literaturę, to rozdajemy książeczki porządne, dające się czytać i wartościowe. Są to: "Encyklopedia Rocka" - części 1 i 2, książki przygodowe Coopera, oczywiście "Amber" Zeleznego i "My, dzieci z dworca ZOO" - wspomnienia młodej narkomanki z Berlina Zachodniego, którymi zaczytuje się ostatnio Redakcja.

Na czym kończę, pozdrawiając wszystkich i uginając się pod ciężarem kolejnych trzydziestu paczek.

Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista zwycięzców:
Marcin Deczkowski, Gdańsk; Iwona Krygiel, Twrdogóra; Dawid Rusek, Brzeg Dolny; Andrzej Niemierko, Łódź; Marcin Jankowski, Rumia; Eryk Wojciechowski, Warszawa; Tomasz Różycki, Bydgoszcz; Jacek Makieła, Mysłowice; Jacek Szymański, Wrocław; Adam Szymanowski, Komorniki; Mateusz Mikołajewski, Wrocław; Paweł Rogoziński, Warszawa; Marek Kaczyński, Zambrów; Dariusz Dyrda, Brzeg; Rumun Navigator, Warszawa; Tomasz Spólnik, Jarosław; Michał Modrzejewski, Łódź; Piotr Frąckowiak, Poznań; Zbyszek Bogusławicz, Bolimów; Michał Szklarski, Gdańsk; Romek Krzywański, Wrocław; Wojtek Szost, Toruń; Piotr Michalak, Nowy Dwór Mazowiecki; Wojciech Basałaj, Gdańsk; Dariusz Budnik, Krapkowice; Szymon Chmielewski, Gniewkowo; Mariusz Zalewski, Mława; Bartosz Polak, Głogów; Krzysztof Fraszek, Wrocław; Daniel Koźbiał, Częstochowa.

Rozwiązanie konkursu Kopalnego

Jak co jakiś czas (bo tacy banalni, żeby coś robić systematycznie, regularnie i co miesiąc, to my nie jesteśmy), przystąpiliśmy do rozwiązania konkursu, tego co to Kopalny się wybrał łazić po jakichś niestworzonych lochach Szurumburum i Tenteges. Kopalny gdzieś tam łazi i piwsko złopie, niby że to wszystko w sprawach służbowych, a my tu harujemy. Tym razem podjęliśmy socjalistyczne zobowiązanie, że nadrobimy wszelkie zaległości, a nawet zrobimy trochę na zapas (to nas tak popchnął do roboty sekretarz redakcji, taka jego owaka...) To wcale nie było łatwe, jako że po ostatnim zrywie Kopalnego, który rozwiązał marudząc zresztą okropnie dwa konkursy naraz, nie było z czego losować. Już, już, zdawało się, że będziemy musieli wydrukować listę tylko jednych nagrodzonych, ale w ostatniej chwili przyszedł listonosz i przyniósł pierwszą porcję nowych kuponów. Duch Serchi od ręki wybrał właściwe fragmenty tekstu i poskładał z nich kolejny odcinek przygód Kopalnego, Kopalny jak się dowiedział jakie to on brewerie wyczyniał ostatnio obraził się i poszedł gdzieś (na piwo?), a ja siadłem do klawiatury i bach! Złapałem się za kupony, wylosowałem tych dziesięciu szczęśliwców z poprzedniego numeru, drugich dziesięciu z zapoprzedniego i oto, wreszcie, mogę w imieniu swoim i kilku innych mniej lub bardziej niestałych współpracowników, podać listę ubranych przez nas w gustowne czapeczki z ściśle tajnym napisem:

Roman Zdeb, Mirosławiec; Adam Hanslik, Katowice; Mateusz Grzybowski, Gdańsk; Filip Rozsas, Konin; Marcin Tomasik, Limanowa; Piotr Kosiński, Grodzisk Mazowiecki; Piotr Wańkowicz, Kalisz; Arkadiusz Sobora, Bydgoszcz; Grzegorz Sposób, Świdnica Śl.; Artur Krawczyk, Konin, Marek Paczkowski, Warszawa; Michał Żurek, Częstochowa; Kazimierz Szepiela, Wrocław; Michał Cywicki, Chrzanów; Jakub Lęcznar, Łancut; Andrzej Wesołowicz, Bystrzyca Kł.; Artur Troć, Chełm; Marek Janicki, Warszawa; Filip Jesiołowski, Inowrocław; Marcin Matuszkiewicz, Gorzów Wlkp.

Robaquez

Drużyna ukryła się sprawnie i szybko, gdzie tylko kto mógł. Delikwenci z pięterka nie dali na siebie długo czekać i wkrótce nasi odważni i niesamowicie waleczni (?) awanturnicy mogli dostrzec schodzące z góry postacie. Nadciągające postacie wyglądały pokracznie: masywne, przygarbione ciała o długich ramionach, przyduże głowy i szpiczaste uszy. Jeszcze ich nie było dobrze widać, ale dało się słyszeć odgłosy wydawane przez nietrocinowane zbroje i pobrzękiwanie mieczy. Nasi artyści wytrzeszczali w ciemności oczy, aby dostrzec z kim będą mieli przyjemność. Druid Kaczoramiks przygotowywał stare druidyczne zaklęcie, zwane w pewnych kręgach "Sinym Noskiem". Troll ujął w swoją potężną łapę ogromny kamień, Wiewióriusz Bezlitosny przygotowywał swoją różdżkę do czaru "Przekleństwo Lodu", a Kopalny i Alex dobywszy broni trzęśli się nerwowo.





Pewne kręgi używające zaklęcia "siny nosek"

Gdy pierwsi ze schodzących orków jaskiniowych znaleźli się na poziomie podłogi, Wiewióriusz rzucił czar na podłogę sali, Kopalny wyskoczył z ukrycia i krzyknął

- Na pohybel psubratom!

Kaczoramiks posłał "Siny Nosek" prosto we wrogów. Pierwszy z orków skoczył do przodu, wyrżnął podbródkiem w posadzkę, która, nie wiedzieć dlaczego, straciła jakiekolwiek tarcie i sypnął dokoła swoim rynsztunkiem, a gdy tylko próbował się podnieść, poczuł się niezmiernie wesoło i całkowicie pijany. W żadnym wypadku nie pomagało mu to w podnoszeniu się ze śliskiej i nie dającej żadnego wsparcia podłogi. Troll nie certoląc się zbytnio machnął ręką i posłał kamień w tłum wrogich istot. Pocisk pozbawił pierwszego z orków znacznej części przednich zębów i zmiótł trzech innych ze schodów. Rozpętała się zaciekła bitwa. Kopalny z dzikim wrzaskiem wywijając swoim mieczem i przewracając oczami rzucił się do walki. Orkowie zataczając się i czkając co siedem i pół sekundy próbowali stawiać opór, lecz zdeterminowana postawa nacierających pozbawiła ich wszelkich złudzeń. Już po kilku minutach walka zamieniła się w pojedyncze pościgi i pojedynki. Powalony wódz orków leżał na wznak śmiejąc się baranim głosem, aż mu się trząsł pędzel powstały z nosa, a reszta jego kamratów rozbiegła się w różnych kierunkach, o ile pozwalał im na to stan upojenia alkoholowego.

W końcu nad polem walki zapanowała głucha cisza. Drużyna rozglądała się w około w poszukiwaniu łupów. Troll zaopiekował się potężnym młotem wojennym porzuconym przez jednego z herosów orkowych, Wiewióriusz zagarnął księgę z plecaka wodza, druid poszukiwał szczególnych przedmiotów, a Alex zbierał... podatki. Zwinność w prowadzeniu tych zajęć pozwoliła im szybko ruszyć dalej przez korytarze lochów wieży Szurumbura.

W miarę jak mijały kolejne godziny przebierania nogami, nasza dzielna i waleczna ekipa traciła nadzieję na wydostanie się z opresji. Najbardziej przygnębiony był Kopalny.

- Psiakrew! Po jaką cholerę kłóciłem się z tym skrzatem leśnym. Teraz do końca życia muszę być kretem.

- Nie zrzędź Kopalny, nie zrzędź kurdebalans - Wiewióriusz próbował go pocieszać jak tyko umiał. Kaczoramiks szedł na samym końcu ze zwieszoną głową. Troll z Alexem rozglądali się ciekawie po podziemnych korytarzach, jakby byli na wycieczce z "Orbisem", a Kopalny powłóczył nogami co rusz dodając swoje podnoszące na duchu komentarze. W taki oto sposób drużyna dotarła do miejsca gdzie z podłoża prosto w górę pięły się schody wycięte w szarym kamieniu. Pierwszy zauważył je Kopalny, gdy wyrżnął w nie spuszczoną na pierś głową. TRACH!!!

- Ajajaj! A to co? Chłopaki patrzcie na moją głowę... E! To znaczy spójrzcie tu, jakieś schody w górę!

Reszta drużyny podbiegła we wskazane miejsce i oniemiała z zachwytu. Oznakom radości nie było końca. Kiedy wreszcie wszyscy ochłonęli postanowili ruszyć natychmiast schodami w górę, aby jak najszybciej wydostać się z podziemi. Nawet troll Bed był za tym, chociaż bardzo lubił lochy i jaskinie. Bez zbędnych ceregieli kompania podrałowała w górę. Już po chwili dotarli do sali wykonanej z ledwo ociosanych kamieni. Jej wnętrze było prosto wyposażone w dwie ławy, stół i pęk kluczy wiszący przy drzwiach, którymi właśnie weszli. Z sali było jeszcze jedno wyjście, zamknięte żelaznymi podwojami mocno osadzonymi w ścianie. Drużyna zatrzymała się by chwilkę odsapnąć i złapać oddech. Alex z Kopalnym oglądali drzwi zamykające im drogę.

- Kiedyś widziałem takie same w naszym magazynie celnym.

Alex drapał się w zmierzwioną brodę. Kopalny drapiąc się w nieogolony podbródek zapytał nieśmiało.

- Słuchaj Alex, a może by tak taranem?

Alex popatrzył na drzwi i na Kopalnego, po czym w jego oczach zapaliły się iskierki litości.

- Idź zobacz co robi Bed, może właśnie przypadkiem wystrugał taran ze swojego Joya.

Kopalny spojrzał na Alexa ze zdziwieniem i ponownie podrapał się w nieogolony podbródek.

Po półgodzinnych zmaganiach Alexa i Kopalnego z zamkiem drzwi, dzielne chłopaki otworzyły drzwi na oścież. Z gardeł drużyny dobiegł pomruk zadowolenia. Za drzwiami stało wiele dziwnych urządzeń. Cała sala wypełniona była łańcuchami, kołami zębatymi, na środku stał pień z wbitym weń toporem, a pod jedną ze ścian znajdowało się łoże najeżone kolcami i ostrzami, łańcuchami przytwierdzonymi do kół znajdującymi się u nóg i wezgłowia oraz wiszącymi z kół ciężarami. Kopalny z Alexem i trollem wdali się w dyskusję na temat kto tu może mieszkać.

- Dla mnie to tylko jakowyś waryjat po dobroci by legł na to łoże - Alex wydał się być zfrasowany.

- Nie mnam ho to byt, ala ja mnam ho to nycz dobhego - Troll Bed omijał na wszelki wypadek łoże z dala.

- Pamiętam, kiedyś widziałem coś podobnego w telewizji, ale ten co na nim spał, to nie kładł się po dobroci ani po złości, tylko siłą go przywiązali i tyle go widzieli. O ile dobrze pamiętam to ten facet był straszliwym rozbójnikiem i nie chciał powiedzieć tamtym, gdzie ukrył swój skarb. Wtedy jeden z nich powiedział "ja z nim wasza prześwietność zatańczuję", no i zabrali go do lochów, ale nikt z nim nie tańczył tylko jak uruchomili to łoże, to on przecudnie jodłował. A tamci zaraz za...

- Zamknij się wreszcie! Głupi jesteś, na niczym się nie znasz i jeszcze mnie wkurzasz tymi swoimi opowieściami - Alex zacisnął pięści. Kaczoramiks z resztą rozglądał się po komnacie. W tej właśnie chwili w jednej ze ścian otworzyło się tajne przejście i do sali wszedł osiłek o bardzo niskim czole i małych świńskich oczkach. Zaskoczenie było obopólne. Pierwszy jak zwykle opanował się troll Bed, nie przykładający zbyt wielkiej uwagi do przemyślenia swoich działań. Po krótkiej akcji "komandosa" pięść wielka niczym bochen chleba wylądowała z głuchym plaśnięciem na niewysokim czole osiłka, wysyłając go w niebyt. Troll skwitował to krótko.

- I po khyku!

Mimo obaw drużyny z tajnego przejścia nikt więcej nie wychynął. Alex pochylił się nad bezwładnym ciałem.

- O kurde! Bed przestawiłeś mu siódmą klepkę na miejsce piątej!

- E tam, to nic groźnego, on i tak

Piwem i mieczem ósma udręka

wyglądał na niespełna rozumu - skwitował to Wiewióriusz. Druid położył dłoń nan czole powalonego i zmarszczył brwi.

- Wyżyje, tylko trochę go popieściło.

- To mohe jescho ras ho chlasnąty? - zapytał troll.

- Nie nie, już wystarczy. Może czegoś się od niego się dowiemy.

Bed patrzył na osiłka bez aprobaty i głaskał swój młot wojenny. Tymczasem osiłek zaczął dawać pierwsze oznaki życia głośno jęcząc. Wiewióriusz pochylił się nad leżącym i spojrzał mu hipnotycznie w oczy.

- Jesteś w mojej mocy, jesteś w mojej mocy. Masz mnie słuchać i być mi posłusznym. A teraz wstań i powiedz nam jak się nazywasz - głos czarnoksiężnika nie znosił sprzeciwu. Osiłek powstał natychmiast i sennym głosem odpowiedział:

- Ja jezdem Hrebor, Szurumbur zrobił mnie swoim katem i zarządcą lochów.

- Czy znasz drogę na górę?

- Tak.

- Dokąd ona prowadzi?

- Do sali dla jeńców Szurumbura.

- Prowadź zatem ino migiem!

Osiłek na rozkaz Wiewióriusza posłusznie ruszył w kierunku przejścia w ścianie. Drużyna zgodnie ruszyła za nim i tylko Bed patrzył z wielką podejrzliwością na Szurumburowego sługę. Po krętych schodach i korytarzach, wielokrotnie zmieniając kierunek marszu dotarli wreszcie przed drzwi okute żelaznymi sztabami. W tym miejscu osiłek zatrzymał się.

- Jesteśmy na miejscu.

- Otwieraj! - powiedział Wiewióriusz.

- Tak, ale...

- Otwieraj!!

Osiłek wyjął z za pazuchy pęk kluczy i jednym z nich otworzył drzwi po czym pchnął je, a one uchyliły się na oścież. Ze środka popatrzyły na drużynę ledwo widoczne spod okapów hełmów oczy strażników. Wiewióriusz oniemiał, a Kopalny nie tracąc inicjatywy zapytał, jak zwykle rezolutnie:

- Dzień dobry. Czy zastałem Jolę?

Kiedy stanowiącym straż koboldom opadły szczęki Troll rzucił się do przodu i korzystając z zaskoczenia zaatakował. Jego młot wojenny zatoczył szeroki łuk i pozbawiwszy dwóch wartowników wszystkich zębów powalił ich na ziemię. Troll z czułością pocałował swoją nową broń.



- Tehas ty jzdeś Joy.

Czarnoksiężnik rzucił nowo poznanym z księgi zrabowanej wodzowi orków czarem "Bączek". Rozległo się początkowo ciche, potem coraz głośniejsze brzęczenie, gdy kobołdy zaczęły wirować, sypiąc na wszystkie strony słabiej umocowanymi częściami zbroi i bronią trzymaną w rękach. Obezwładnienie i powiązanie wściekle wirujących wokół własnej osi wartowników było kwestią chwili. Kopalny poklepał zahipnotyzowanego osiłka po plecach.

- Teraz weź tych panów do siebie na dół i wyciągnij z nich, ile to jest 234156799 do potęgi siedemnastej. Na odpowiedź mają 15 sekund. Pamiętaj, nie miej dla nich litości.

Osiłek złapał nogi dwóch najbliższych i pociągnął ich w dół po schodach.

Teraz drużyna mogła spokojnie rozejrzeć się po sali. Okazało się, że były tam zakratowane drzwi, a za nimi kilka mocno obdartych postaci. Kopalny podszedł bliżej, stanął w butnej pozie i odezwał się z godną podziwu odwagą:

- E, wy tam, obdartusy cuchnące. Kim u diabła jesteście? Odpowiadajcie mi zaraz, bo skóry wygarbuję płazem!

Jedna z wynędzniałych postaci zza kraty podniosła się.

- Panie, litości! Jesteśmy więźniami Szurumbura, uwolnij nas, a będziemy służyli ci wiernie.

Kopalny popatrzył na więźnia.

- A wiesz ty jak stąd się wydostać na górę?

- Znam drogę i chętnie ją pokażę.

- A ilu was tam jest?

- Niewielu, pięciu.

Już po jakiejś godzince drużyna pięła się po schodach w towarzystwie pięciu byłych więźniów Szurumbura. Schody wyprowadziły ich do znanej już wcześniej sali z oknem, w którym szarpał się bezowocnie demon z wykręconym rogiem. Troll od niechcenia klepnął go w miejsce, gdzie plecy tracą swą szlachetną nazwę. Druid odwrócił się do byłych więźniów.

- Słuchajcie, przypilnujcie tego ptaszka aż my wrócimy, a jakby się rzucał to palnijcie go kilka razy dla rozumu.

Dalej poszli już sami. W sali z parą drzwi ponownie weszli w srebrne, tym razem jednak bardzo ostrożnie i rozważnie stawiając każdy krok.

- No to tehas my mu - powiedział troll zbliżając się do przeciwległej ściany w której zauważył kolejne drzwi. Drużyna skradała się za nim niczym koty. Bed powolutku otworzył podejrzane podwoje i zajrzał do środka. Wewnątrz stało wielkie inkrustowane biurko i olbrzymi fotel ustawiony tyłem do drzwi. W fotelu ktoś siedział. Troll i reszta kompanii, stawiając kroki cichutko niczym szpiedzy z krainy deszczowców zbliżyli się ostrożnie do fotela. Bed mocniej ścisnął swój młot i popatrzył na druida. Kaczoramiks pokiwał głową i wielka pięść niczym pocisk nuklearny wylądowała na poruszającym się czerepie. Głuchy łomot padającego ciała oznajmił zwycięstwo.

Druid i Wiewióriusz popatrzyli na leżącego.

- To na pewno Szurumbur?

- Na sto procent - odpowiedział Kaczoramiks wiążąc ciało sznurem i zaklęciami. Wnet uporawszy się z tą robotą zaczęli przetrząsać cał po cału pomieszczenie w poszukiwaniu łupów. Wiewióriusz z radością znalazł wielką księgę zaklęć Szurumbura. Druid odkrył kryształową kulę magiczną. Alex znalazł szkatułkę z kosztownościami, a Kopalny dobrał się do małego dzbanuszka, w którym odkrył piwo. Gdy wszyscy załatwili swoje sprawy, zniesiono ogłuszonego na dół gdzie oczekiwała piątka uwolnionych. Ci na widok usztywnionego gościa stwierdzili, że na pewno jest to sam mistrz Szurumbur i należy go załatwić, aby nie mógł już więcej szkodzić. Po krótkiej naradzie w komnacie pozostało pięciu dotkliwie pobitych byłych więźniów, zaś drużyna leciała na południe w kierunku lasu elfów na dywanie latającym Dżina. Pojawił się właśnie nowy problem - czy oddać od razu czarodzieja Szurumbura w ręce elfów, czy samemu go jeszcze przedtem przepytać.

Problem do wyjaśnienia pozostawiamy jak zwykle do rozwiązania czytelnikom. Po dzisiejszym odcinku chciałbym przytoczyć kilka słów na temat płci pięknej, która występuje również wśród naszych czytelników. Kobitki niestety muszą pogodzić się z tym, że są niestety (albo na szczęście) w mniejszości. Jednak nie wpływa to w żaden sposób na wyróżnienia i wygrywanie konkursów. To że niejaka Ewelina, poniekąd nasza czytelniczka, nie wygrała jeszcze żadnego konkursu, to nie świadczy o naszej dyskryminacji kobitek, lecz jest odwzorowaniem głębszych zależności statystycznych dotyczących populacji naszych czytelników i jej reprezentacji w pobieranej przez nas próbie losowej. Aby zwiększyć Wasze szanse, drogie czytelniczki, ogłaszam mini konkursik na imię dla naszego smoka. Ktokolwiek (bez zwracania uwagi na płeć) przyśle najlepszy (według Kopalnego) pomysł ten dostanie od nas nagrodę. Nagrodą zaś będzie pochwała przed frontem redakcji. Kopalny mówi, że dopilnuje osobiście, aby przedstawić zwycięzcę konkursu TŁUSTYM I DUŻYM DRUKIEM.

Na razie tyle, pozdrawiam czytelniczki i czytelników.

Wasz nieznośny i nie do zdarcia

DUCH SERCHI

Innocent Until Caught

Wpadłem jak śliwka w kompot. Zdziercy z IRDS dorwali mnie w systemie Tayte. Nie powtórzę tego, co obiecali mi zrobić, jeżeli nie zapłaciłbym zaległych podatków. Nie pytajcie mnie też ile ode mnie chcieli. Nie mam pamięci do liczb. Miałem wtedy tylko jedno w głowie. Napić się.

Zatrzymałem się na najbliższej planecie z barem. Bydlaki zupełnie mnie oskubali, więc trzeba było skołować trochę kasy na drinka. Knajpa była całkiem miła, żal mi tylko frajera w różowej koszuli i jego aparatu, ale czego się nie robi dla pieniędzy... Dalsze zwiedzanie odłożyłem na później i wstąpiłem do miejscowego - nazwijmy to tak - domu publicznego. Jakiś zapominalski klient zostawił na ziemi swoją laskę. Wziąłem też perfumy. Miła paniusia w środku miała do mnie interes i obiecała się odwdzięczyć za jego załatwienie, więc nie odmówiłem. Wciąż mnie suszyło. Ta przy ladzie żuła gumę i co chwila przyklejała ją do blatu. Tfu! Nie dotknąłbym tego za żadne skarby. Miejscowy lichwiarz musiał mieć kiepski wzrok, skoro nawet się nie skrzywił, kiedy wynosiłem z jego budy worek z towarem. Naczynie dziwnie grzechotało - widać nie było puste. Po drodze do Paradise zagadałem do Harley'owców. Herszt bandy bredził coś o jakiejś figurce. Kątem oka zauważyłem leżące w śmietniku jajko. Waza bardzo ucieszyła córę Koryntu, a żelastwo - Easy Ridera. Z braku lepszego zajęcia zaopiekowałem się kurtką jego kolesia. Cholernie byłem wkurzony - w gardle tarka, a forsy ani widu. Poratował mnie miejscowy lump, który po poczęstowaniu go puszką borygo kupił zrobione mu przed momentem zdjęcie.



W barze wyszła niezła jatka, został mi po niej sygnet na palcu. Uff, literek ginu od razu stawia człowieka na nogi. Pokrzepiony, udałem się w dalszą drogę. Niby takie miasteczko, na takiej planetce, a metro mają! Gdyby nie stara sztuczka z dzieciństwa, to z wojaży byłyby nici. Od czego jednak łeb na karku? ! Na peronie zwinąłem parę przydatnych gadżetów. Znalezione nie kradzione. Obok galerii mieszkał jakiś nadzlany leszcz. Sygnet okazał się jego własnością, i tak zresztą był z tombaku. Facet był całkiem do rzeczy - dał mi robotę. Jajko, rzeźba, obligacje - co to jest dla fachowca tej klasy co ja. Mogę ukraść wszystko. Najpierw zająłem się jajem. Robot w barze dostarczył układu scalonego w sam raz nadającego się do zmontowania prowizorycznego pilota. Nie wzgardziłem hot - dogiem z Regurgi; przy okazji złapałem na majonez wielką tłustą muchę. Przydał się też sznurek od balonu tego gówniarza sprzed zoo - połączeniu z laską dał zupełnie niezły łuk. Dostępu do łodzi bronił śmieszny robot, który wyniósł się po potraktowaniu go falami radiowymi. Do zoo udałem się nie na nogach, a na gąsiennicach.



Na miejscu spryskałem zwierza Channel 5 i zabawiłem się w Tarzana. Strzała utkwiła w dachu na tyle mocno, że spokojnie mogłem się bujnąć na drugą stronę. Roślinki na obiad zjadły królika i hotdoga, więc dały mi spokój. Tuląc jajo pod pachą dałem nogę do kanałów.

Z rzeźbą było jeszcze łatwiej, naprawdę bułka z masłem. Spray + rurka + kamienna kulka zrobiły swoje. O mały włos bezcenne arcydzieło zmieniłoby się w tysiąc małych kawałków, gdyby nie uratował go dywan wycyganiony od lichwiarza za sparciałą marynarską czapkę.

Obligacje to grubsza sprawa, musiałem więc przygotować plan. Panienka z okienka zareagowała dopiero po tym, jak podniosłem natężenie swojego głosu do poziomu startującego promu międzyplanetarnego. Dając facetowi w banku depozyt przećwiczyłem numer z gumą i zamkiem. Zadziałał - mapa banku była moja. Przy jej pomocy znalazłem w kanałach odpowiednie miejsce. Nawiasem mówiąc, nie miałem pojęcia, że muchy tak lubią purchawki. Dostępu do papierów broniły niewidoczne promienie laserowe. Całe szczęście, że jedna z soczewek była wadliwa. Wystarczyła odrobina mąki z komisariatu i po chwili miałem już to, po co przyszedłem. Pełen optymizmu udałem się w drogę powrotną.

Zamiast kupy szmalu, za mój wysiłek dostałem pałką po łbie i wylądowałem w zimnej celi miejscowego więzienia. Zostało już tylko siąść na łóżku i płakać. Ktoś jednak wiedział o moim istnieniu i postanowił wyciągnąć mnie z pudła. Po zdezintegrowaniu kawałka ściany wstąpiłem do sąsiada. Był trochę stuknięty, ale miły. Miał też chyba krótki wzrok, jeżeli do tej pory nie nawiał. Po wyjściu z kanałów wentylacyjnych dokończyłem zabawę z tajemniczym urządzeniem i po paru minutach znalazłem się na orbicie. Przedstawiciel Federacji wyłożył kawę na ławę - oni mnie uratowali, teraz przyszła pora żebym się odwdzięczył. Misja była, co tu dużo mówić, niezbyt bezpieczna. Ale wreszcie miałem zrobić coś dla ludzkości. Zgodziłem się, nie miałem zresztą wielkiego wyboru. Wsiadłem w statek lecący na Shmul.

Zanosiło się na dwa tygodnie lotu, więc aby nie umrzeć z nudów należało się napić. Problem w tym, że klawisze świsnęli całą moją gotówkę. Frajerów do oskubania jest jednak pełno wszędzie, tym razem wypalił numer "na kwiaty". Za parę chwil znajomy barman już polewał. Nie będę się chwalił, ile wtedy wypiłem, bo i tak nie uwierzycie. Tak czy inaczej, obudziłem się dopiero na Shmul.

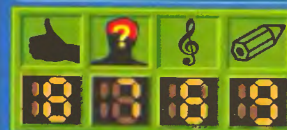
Na lotnisku znów spotkałem to grube babsko. Wykręciliśmy jej z Narmem niezły numer, żeby się tylko biedaczka nie przeziębiła... W barze spotkałem rozhisteryzowanego profesorka, który pałał platoniczną miłością do córki miejscowego satrapy. Zamieniliśmy parę zdań, co zaowocowało zawarciem





INNOCENT UNTIL CAUGHT

PSYGNOSIS '93



PC, AMIGA



dżentelmeńskiej umowy. Wykorzystując swoje zdolności manualne stałem się właścicielem śrubokręta, a sprzedawca wepchnął mi jeszcze pudło zepsutych części oraz kaiążkę o etykiecie dworskiej. Kto wie, może się przydadzą. Wpadłem do pałacu zobaczyć się z Ruth. Strażnikom na powitanie rzuciłem jakieś stare, przez wszystkich już zapomniane hasło. Zaaalutowali. Osobiście nie przepadam za psami, szczególnie jeśli mają dwucalowe zęby i warczą na mnie. Temu w pałacu naprędce zmontowałem zabawkę, więc dał mi spokój. Sposobem Jamesa Bonda doatałem się do sypialni księżniczki. Pociecha imperatora okazała się być godną intergalaktycznego tytułu miss piękności, olałem więc troski profesorka i sam zarzuciłem młodą komplementami. Obiecała się zastanowić...

Po kolejnej wizycie w barze miałem już klucze do laboratorium, w którym wynaleziono TRANSATRON. To właśnie on, potężna broń niszcząca za jednym zamachem całe galaktyki, był moim celem. N'Palm załatwił mundur (w końcu był spacem od spraw wojskowych), a ja wyjawiłem mu swój plan, który jak się miało wkrótce okazać, apalił na panewce.

Powoli przyzwyczajałem się do półmroku panującego w celi, gdy nagle w oknie ujrzałem nieogoloną twarz Narma. Muszę przyznać, że chyba po raz pierwszy się z tego powodu ucieazyłem. Szybko podyktowałem mu wiadomość do Ruthie (wiem jak postępować z kobietami!) i kazałem migiem ją dostarczyc. Wojak musiał być zaprawiony w biegach, bo nie minął nawet kwadrans, a byłem już wolny. Z pomocą "karty podróży" od Ruth i skrzyni, którą nie wiem skąd wykombinował Narm, dostaliśmy się do... ehm, pod Sky City, twierdzę Imperatora. Mój towarzysz wyraźnie nie miał dobrego dnia, czekała nas bowiem męka wchodzenia na górę schodami. Nie byłoby to takie straszne, ale jadaczka mu się ani na moment nie zamykała.

Będąc już na szczycie, rozejrzałem się uważnie dookoła. Za jednym z pudeł ukryte było wejścia do magazynu. Stał w nim dziwny kontener I skrzynia. Po krótkiej rozmowie z Ruth wróciłem do skrzyni i odbiłem jedną ze ścian łomem. Kontener za to można było otworzyć tylko przy pomocy specjalnej karty, którą pożyczyłem od pięknej córki władcy planety. Transatron miałem w kieszeni. Zostawiłem Narma na górze, aby osłaniał mnie w czasie drogi powrotnej i pobiegłem do centrum dowodzenia. Mimo usilnych prób, nie udało mi aię uruchomić maszynerii. Po chwili przybył sam Imperator. To co powiedział, zupełnie mną wstrząsnęło. Nie na długo jednak - za moment miałem już w głowie kolejny, diabelski plan. Zagrałem staremu na nerwach i obudziłem w nim instynkt hazardzisty. W międzyczasie odbyłem szybką rozmowę z Ruthie, po czym założyłem się z jej ojcem o posag córki. Nie miał wyboru - musiał się zgodzić po tym, jak rzuciłem cytatami z odpowiednich paragrafów. Nie domyślając się niczego, naiwnia uruchomił maszynę. Po paru sekundach byłem już wolnym człowiekiem. Ciekawe jak czuł się ten fagas z Tayte, otwierając pocztę z pieczątką IRDS? Nikt bazkarnie nie może robić w konia Jacka T. Ladda. Nikt!

Ruth jest naprawdę niesamowita. Może naprawdę weźmiemy ślub? Taki mały, bez zbytecznych ceremonii. W końcu nie to jest najważniejsze...

Kamil





KOMPUTER - PRAWIE CZŁOWIEK(?)!

Głos:



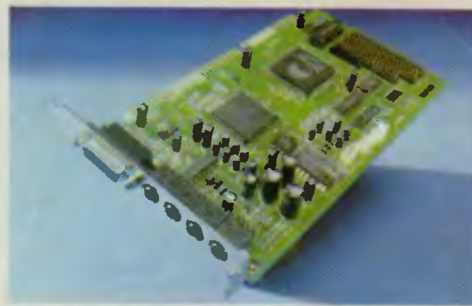
TRUST DYNAMIC soundwave speaker: 10 (80W); 20 (25W); 30 (25W); 40 (15W)



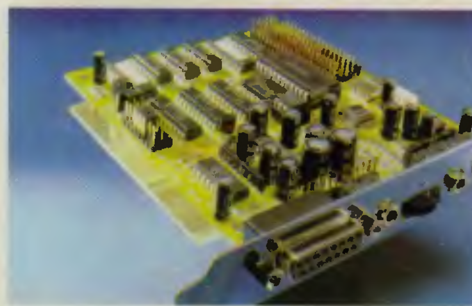
PANASONIC CR-562, CD-ROM DRIVE KIT.
- Pojemność: 680 MB
- Interface: Panasonic HKE
- Prędkość: podwójna
- Transmisja: 300 kB/s
- Wyjście: liniowe i słuchawki



Słuch:



TRUST Sound Expert de Lux 16
1. Kompatybilność, soundblaster Pro2, Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM interface: Panasonic, Sony, Mitsumi.
3. Pełny 16 bitowy sampling.
4. Wejście i wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - sound impression
   - recording session
   - drivery do Windows i DOS



TRUST Sound Expert de Luxe II
1. Compatybilność: Soundblaster 2.0; Adlib, Windows sound system
2. CD-ROM Interface: Panasonic, Sony, Mitsumi
3. 12 bitowy sampling
4. Wyjście STEREO
5. Pakiet programów:
   - Music Rock
   - drivery do Windows i DOS

Multi-STYK s.c.
WARSZAWA
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22)
10-32-99
sprzedaż HURTOWA
i DETALICZNA

Wzrok:



Trust Serial Mouse
3 klawiszowa mysz



Trust HC 3511 color scanner
Ręczny skaner kolorowy





Trust HG 3311 greyscale scaner - Skaner ręczny 256 stopni szarości

Relaks:

SV202



PC CONNECTION

SV227



PC TOPSTAR

SV201



PC FIGHTER

SV206/207



PC RAIDER/
PC COMMANDER MEGA ZOOM

KUPON 5%
RABATU PRZY
ZAKUPIE
DETALICZNYM